



自己动手写 Java虚拟机

张秀宏 著



Write Your Own Java Virtual Machine



机械工业出版社
China Machine Press

Java核心技术系列

自己动手写Java虚拟机

张秀宏 著

ISBN: 978-7-111-53413-6

本书纸版由机械工业出版社于2016年出版，电子版由华章分社（北京华章图文信息有限公司，北京奥维博世图书发行有限公司）全球范围内制作与发行。

版权所有，侵权必究

客服热线：+ 86-10-68995265

客服信箱：service@bbbvip.com

官方网址：www.hzmedia.com.cn

新浪微博 @华章数媒

微信公众号 华章电子书（微信号：hzebook）

目录

前言

第1章 命令行工具

1.1 准备工作

1.1.1 安装JDK

1.1.2 安装Go

1.1.3 创建目录结构

1.2 java命令

1.3 编写命令行工具

1.4 测试本章代码

1.5 本章小结

第2章 搜索class文件

2.1 类路径

2.2 准备工作

2.3 实现类路径

2.3.1 Entry接口

2.3.2 DirEntry

2.3.3 ZipEntry

2.3.4 CompositeEntry

2.3.5 WildcardEntry

2.3.6 Classpath

2.4 测试本章代码

2.5 本章小结

第3章 解析class文件

3.1 class文件

3.2 解析class文件

3.2.1 读取数据

3.2.2 整体结构

3.2.3 魔数

3.2.4 版本号

3.2.5 类访问标志

3.2.6 类和超类索引

3.2.7 接口索引表

3.2.8 字段和方法表

3.3 解析常量池

3.3.1 ConstantPool结构体

3.3.2 ConstantInfo接口

3.3.3 CONSTANT_Integer_info

3.3.4 CONSTANT_Float_info

3.3.5 CONSTANT_Long_info

3.3.6 CONSTANT_Double_info

3.3.7 CONSTANT_Utf8_info

3.3.8 CONSTANT_String_info

3.3.9 CONSTANT_Class_info

3.3.10 CONSTANT_NameAndType_info

3.3.11 CONSTANT_Fieldref_info、
CONSTANT_Methodref_info和
CONSTANT_InterfaceMethodref_info

3.3.12 常量池小结

3.4 解析属性表

3.4.1 AttributeInfo接口

3.4.2 Deprecated和Synthetic属性

3.4.3 SourceFile属性

3.4.4 ConstantValue属性

3.4.5 Code属性

3.4.6 Exceptions属性

3.4.7 LineNumberTable和LocalVariableTable
属性

3.5 测试本章代码

3.6 本章小结

第4章 运行时数据区

4.1 运行时数据区概述

4.2 数据类型

4.3 实现运行时数据区

4.3.1 线程

4.3.2 Java虚拟机栈

4.3.3 帧

4.3.4 局部变量表

4.3.5 操作数栈

4.3.6 局部变量表和操作数栈实例分析

4.4 测试本章代码

4.5 本章小结

第5章 指令集和解释器

5.1 字节码和指令集

5.2 指令和指令解码

5.2.1 Instruction接口

5.2.2 BytecodeReader

5.3 常量指令

5.3.1 nop指令

5.3.2 const系列指令

5.3.3 bipush和sipush指令

5.4 加载指令

5.5 存储指令

5.6 栈指令

5.6.1 pop和pop2指令

5.6.2 dup指令

5.6.3 swap指令

5.7 数学指令

5.7.1 算术指令

5.7.2 位移指令

5.7.3 布尔运算指令

5.7.4 iinc指令

5.8 类型转换指令

5.9 比较指令

5.9.1 lcmp指令

5.9.2 fcmp和dcmp指令

5.9.3 if指令

5.9.4 if_icmp指令

5.9.5 if_acmp指令

5.10 控制指令

5.10.1 goto指令

5.10.2 tableswitch指令

5.10.3 lookupswitch指令

5.11 扩展指令

5.11.1 wide指令

5.11.2 ifnull和ifnonnull指令

5.11.3 goto_w指令

5.12 解释器

5.13 测试本章代码

5.14 本章小结

第6章 类和对象

6.1 方法区

6.1.1 类信息

6.1.2 字段信息

6.1.3 方法信息

6.1.4 其他信息

6.2 运行时常量池

6.2.1 类符号引用

6.2.2 字段符号引用

6.2.3 方法符号引用

6.2.4 接口方法符号引用

6.3 类加载器

6.3.1 readClass ()

6.3.2 defineClass ()

6.3.3 link ()

6.4 对象、实例变量和类变量

6.5 类和字段符号引用解析

6.5.1 类符号引用解析

6.5.2 字段符号引用解析

6.6 类和对象相关指令

6.6.1 new指令

6.6.2 putstatic和getstatic指令

6.6.3 putfield和getfield指令

6.6.4 instanceof和checkcast指令

6.6.5 ldc指令

6.7 测试本章代码

6.8 本章小结

第7章 方法调用和返回

7.1 方法调用概述

7.2 解析方法符号引用

7.2.1 非接口方法符号引用

7.2.2 接口方法符号引用

7.3 方法调用和参数传递

7.4 返回指令

7.5 方法调用指令

7.5.1 invokestatic指令

7.5.2 invokespecial指令

7.5.3 invokevirtual指令

7.5.4 invokeinterface指令

7.6 改进解释器

7.7 测试方法调用

7.8 类初始化

7.9 本章小结

第8章 数组和字符串

8.1 数组概述

8.2 数组实现

8.2.1 数组对象

8.2.2 数组类

8.2.3 加载数组类

8.3 数组相关指令

8.3.1 newarray指令

8.3.2 anewarray指令

8.3.3 arraylength指令

8.3.4 aload指令

8.3.5 astore指令

8.3.6 multianewarray指令

8.3.7 完善instanceof和checkcast指令

8.4 测试数组

8.5 字符串

8.5.1 字符串池

8.5.2 完善ldc指令

8.5.3 完善类加载器

8.6 测试字符串

8.7 本章小结

第9章 本地方法调用

9.1 注册和查找本地方法

9.2 调用本地方法

9.3 反射

9.3.1 类和对象之间的关系

9.3.2 修改类加载器

9.3.3 基本类型的类

9.3.4 修改ldc指令

9.3.5 通过反射获取类名

9.3.6 测试本节代码

9.4 字符串拼接和String.intern（）方法

9.4.1 Java类库

9.4.2 System.arraycopy（）方法

9.4.3 Float.floatToRawIntBits（）和

Double.doubleToRawLongBits（）方法

9.4.4 String.intern（）方法

9.4.5 测试本节代码

9.5 Object.hashCode（）、equals（）和toString（）

9.6 Object.clone（）

9.7 自动装箱和拆箱

9.8 本章小结

第10章 异常处理

10.1 异常处理概述

10.2 异常抛出

10.3 异常处理表

10.4 实现athrow指令

10.5 Java虚拟机栈信息

10.6 测试本章代码

10.7 本章小结

第11章 结束

11.1 System类是如何被初始化的

11.2 初始化System类

11.3 System.out.println（）是如何工作的

11.4 测试本章代码

11.5 总结

附录 指令表

前言

为什么编写本书

Java语言于1995年首次公开发布，很快便取得了巨大的成功，成为使用最为广泛的编程语言之一。到现在，Java已经经历了20多个年头。在这期间，无论是Java语言本身还是Java虚拟机技术，都取得了长足的进步。现如今，Java依然长期占据TIOBE [\[1\]](#) 网站的编程语言排行榜首。最近更是被TIOBE选为2015年度编程语言 [\[2\]](#)，风采可谓不减当年。

众所周知，Java早已不仅仅是一个单纯的语言，而是一个开放的平台。活跃在这个平台之上的编程语言除了Java之外，还有Groovy [\[3\]](#)、Scala [\[4\]](#)、

Clojure [5]、Jython [6] 和JRuby [7] 等。Java虚拟机则是支持这个平台的基石。

市面上教授Java语言的书籍种类繁多，相比之下，介绍Java虚拟机的书籍却是凤毛麟角。这足以说明Java作为一门高级语言是多么成功（让程序员远离底层），但并不代表Java虚拟机技术不重要。恰恰相反，当Java语言掌握到一定程度时，Java虚拟机原理自然就会成为必须越过的一道鸿沟。

近几年，国内涌现出了一些讨论Java虚拟机技术的优秀书籍，这些书籍主要以分析OpenJDK或Oracle JDK为主。本书另辟蹊径，带领读者自己动手从零开始用Go语言编写Java虚拟机。这样做好处颇多，弥补了OpenJDK等虚拟机的不足。

首先，OpenJDK等虚拟机实现非常复杂。对于初学者而言，很容易陷入代码的海洋和不必要的细节之中。其次，OpenJDK等虚拟机大多用C++语言编写。C++语言非常复杂，理解起来难度很大。最后，单纯阅读代码比较乏味，缺少乐趣，而脱离代码又很难透彻讨论技术。通过自己动手编写代码，很好地避免了上述问题。看着自己实现的Java虚拟机功能逐渐增强，看到可以运行的Java程序越来越复杂，成就感非常强。总之，通过实践的方式，相信读者可以更深刻地领悟Java虚拟机的工作原理。

Go是Google公司于2012年推出的系统编程语言。从到硬件的距离来看，Go语言介于C和Java之间。Go的语法和C类似，但更加简洁，因此很容易学习。Go语言内置了丰富的基本数据类型，并且支

持结构体，所以很适合用来实现Java虚拟机。Go支持指针，但并不支持指针运算，因此用Go编写的代码要比C代码更加安全。此外，Go还支持垃圾回收和接口等Java类语言中才有的功能，大大降低了实现Java虚拟机的难度。

以上是本书采用Go语言编写Java虚拟机的原因，希望读者在学习本书的过程中，可以喜欢上Go这门还很年轻的语言。

本书主要内容

全书一共分为11章，各章内容安排如下：

第1章：安装开发环境，讨论java命令，并编写一个类似Java的命令行程序。

第2章：讨论Java虚拟机如何搜索class文件，实现类路径。

第3章：讨论class文件结构，实现class文件解析。

第4章：讨论运行时数据区，实现线程私有的运行时数据区，包括线程、Java虚拟机栈、栈帧、操作数栈和局部变量表等。

第5章：讨论Java虚拟机指令集和解释器，实现解释器和150余条指令。

第6章：讨论类、对象以及线程共享的运行时数据区，实现类加载器、方法区以及部分引用类指令。

第7章：讨论方法调用和返回，实现方法调用和返回指令。

第8章：讨论数组和字符串，实现数组相关指令和字符串池。

第9章：讨论本地方法调用，实现Object.hashCode（）等本地方法。

第10章：讨论异常处理机制，实现athrow指令。

第11章：讨论System类的初始化过程和System.out.println（）的工作原理等，并对全书进行总结。

本书面向读者

本书主要面向有一定经验的Java程序员，但任何对Java虚拟机工作原理感兴趣的读者都可以从本书获益。如前所述，本书将使用Go语言实现Java虚拟机。书中会简要介绍Go语言的部分语法以及与Java语言的区别，但不会深入讨论。由于Go语言相对比较简单，相信任何有C系列语言（如C、C++、C#、Objective-C、Java等）经验的读者都可以轻松读懂书中的源代码。

如何阅读本书

本书代码经过精心调整，每一章（第1章除外）都建立在前一章的基础上，但每一章又都可以单独编译和运行。本书内容主要围绕代码对Java虚拟机展开讨论。读者可以从第1章开始，按顺序阅读本书并运行每一章的源代码，也可以直接跳到感

兴趣的章节阅读，必要时再阅读其他章节。

参考资料

本书主要参考了下面这些资料：

- 《Java虚拟机规范》 第8版
- 《Java语言规范》 第8版
- 《深入Java虚拟机》（原书第2版） [8]

其中《Java虚拟机规范》主要参考了第8版，但同时也参考了第7版和更老的版本。《Java语言规范》则主要参考了第8版。读者可以从 <http://docs.oracle.com/javase/specs/index.html> 获取各个版本的《Java虚拟机规范》和《Java语言规范》。

笔者早在十年前还在上学时就读过由Bill Venners著，曹晓钢等翻译的《深入Java虚拟机（原书第2版）》。但是由于当时水平有限，理解得并不是很深入。时隔十年，重读此书还是颇有收获。较之《Java虚拟机规范》的严谨和刻板，该书更加通俗易懂。原书作者已经将部分章节放于网上，网址是<http://www.artima.com/insidejvm/ed2/>，读者可以免费阅读。

以上是Java方面的资料。Go语言方面主要参考了Go官网上的各种资料，包括《如何编写Go程序》^[9]《Effective Go》^[10]《Go语言规范》^[11]以及Go标准库文档^[12]等。另外，在本书的写作过程中，笔者还通过搜索引擎查阅了遍布于网络上（特别是StackOverflow^[13]和Wikipedia^[14]）的各种资

料，这里就不一一罗列了。

下载本书源代码

本书源代码可以从

<https://github.com/zxh0/jvmgo-book> 获取。代码分

为Go和Java两部分，目录结构如下：

```
https://github.com/zxh0/jvmgo-book/v1/code/  
|-go  
  |-src  
    |-jvmgo  
|-java  
  |-example
```

Go语言部分是Java虚拟机代码，每章为一个子目录，可以独立编译和运行。Java语言部分是Java示例代码，每章为一个包。Java代码按照Gradle [\[15\]](#) 工程标准目录结构组织，可以用Gradle编译整个工程，也可以用javac分别编译每个文件。

勘误和支持

《Java虚拟机规范》对Java虚拟机的工作机制有十分严谨的描述。但是由于笔者水平和表达能力有限，本书一定存在表述不精确、不准确，甚至不正确的地方。另外，由于时间有限，书中也难免会有一些疏漏之处，还请读者谅解。

本书的勘误将通过

[https://github.com/zxh0/jvmgo-](https://github.com/zxh0/jvmgo-book/blob/master/v1/errata.md)

[book/blob/master/v1/errata.md](https://github.com/zxh0/jvmgo-book/blob/master/v1/errata.md) 发布和更新。如果读

者发现书中的错误、有改进意见，或者有任何问题需要讨论，都可以在本书的Github项目上创建

Issue。此外也可以加入QQ群（470333113）与读者交流。

致谢

首先要感谢我的家人和朋友，没有你们的鼓励、支持和帮助，本书不可能面世。这里特别感谢我的妻子，在我陷入低谷的时候，叮嘱我继续努力不要放弃。还有我的朋友范森，每章开头的可爱鼯鼠就是出自他手，希望这些鼯鼠能给枯燥的文字增添一些色彩。

其次感谢我所在的公司乐元素^[16]，它为我提供了舒适和愉悦的工作环境，使我在工作之余可以全心投入本书的写作之中。

代码被我放到了Github上，地址是<https://github.com/zxh0/jvm.go>。不过由于能力和时间有限，这个虚拟机离完整实现《Java虚拟机

规范》还相距甚远。2015年4月份，我停止了jvm.go的编写，同时开始改造代码，酝酿本书。感谢所有关注过jvm.go项目的人，没有你们的帮助就没有jvm.go，也就没有本书。

最后，感谢机械工业出版社华章分社的编辑，本书能够顺利出版离不开他们的敬业精神和一丝不苟的工作态度。

[1] <http://www.tiobe.com/>。

[2] Java曾被TIOBE选为2005年度编程语言。

[3] <http://www.groovy-lang.org/>。

[4] <http://www.scala-lang.org/>。

[5] <http://clojure.org/>。

[6] <http://www.jython.org/>。

[7] <http://jruby.org/>。

[8] 原书名为《Inside the Java Virtual Machine, Second Edition》。

[9] <https://golang.org/doc/code.html>。

[10] https://golang.org/doc/effective_go.html。

[11] <https://golang.org/ref/spec>。

[12] <https://golang.org/pkg/>。

[13] <http://stackoverflow.com/>。

[14] <https://en.wikipedia.org/>。

[15] <http://gradle.org/>。

[16] <http://www.happyelements.cn/>。

第1章 命令行工具

Java虚拟机非常复杂，要想真正理解它的工作原理，最好的方式就是自己动手写一个。本书的目的就是带领读者按照Java虚拟机规范^[1]，从零开始，一步一步用Go语言实现一个功能逐步增强的Java虚拟机。第1章将编写一个类似java^[2]的命令行工具，用它来启动我们自己的虚拟机。在开始编写代码之前，需要先准备好开发环境。

本书假定读者使用的是Windows操作系统，因此书中出现的命令和路径等都是Windows形式的。如果读者使用的是其他操作系统（如Mac OS X、Linux等），需要根据自己的情况做出相应调整。由于Go和Java都是跨平台语言，所以本书代码在常见

的操作系统中都可以正常编译和运行。

[1] 如无特殊说明，本书中出现的“Java虚拟机规范”均指《Java虚拟机规范第8版》，网址为

<http://docs.oracle.com/javase/specs/jvms/se8/html/inc>

[2] 后文中，首字母小写的java特指java命令行工具。

1.1 准备工作

1.1.1 安装JDK

我们都知道，要想运行Java程序，只有Java虚拟机是不够的，还需要有Java类库。Java虚拟机和Java类库一起，构成了Java运行时环境。本书编写的Java虚拟机依赖于JDK类库，另外，编译本书中的Java示例代码也需要JDK。从Oracle网站[\[1\]](#)上下载最新版本（写作本章时是8u66）的JDK安装文件，双击运行即可。安装完毕之后，打开命令行窗口执行java-version命令，如果看到类似图1-1所示的输出，就证明安装成功了。

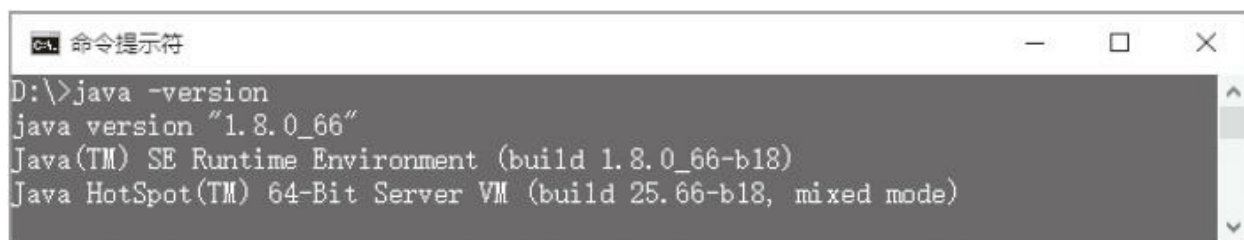
A screenshot of a Windows command prompt window. The title bar at the top reads "命令提示符" (Command Prompt). The window has standard Windows window controls (minimize, maximize, close) on the right. The command prompt shows the following text:
D:\>java -version
java version "1.8.0_66"
Java(TM) SE Runtime Environment (build 1.8.0_66-b18)
Java HotSpot(TM) 64-Bit Server VM (build 25.66-b18, mixed mode)
The text is displayed in a monospaced font on a dark background. A vertical scrollbar is visible on the right side of the command prompt area.

图1-1 java-version命令输出

[1]

<http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/download>

1.1.2 安装Go

从Go语言官网 [\[1\]](#) 下载最新版本（写作本章时是1.5.1）的Go安装文件，双击运行即可。安装完毕之后，打开命令行窗口执行`go version`命令，如果看到类似图1-2所示的输出，就证明安装成功了。



```
D:\>go version
go version go1.5.1 windows/amd64
D:\>
```

图1-2 `go version`命令输出

`go` [\[2\]](#) 命令是Go语言提供的命令行工具，用来管理Go源代码。`go`命令就像瑞士军刀，里面包含了各种小工具。用Go语言编写程序，基本上只需要`go`命令就可以了。`go`命令里的小工具是各种子命令，

version是其中之一。其他常用的子命令包括help、fmt、install和test等。

go命令行工具希望所有的Go源代码被都放在一个工作空间中。所谓工作空间，实际上就是一个目录结构，这个目录结构包含三个子目录。

- src目录中是Go语言源代码。
- pkg目录中是编译好的包对象文件。
- bin目录中是链接好的可执行文件。

实际上只有src目录是必须要有的，go会自动创建pkg和bin目录。工作空间可以位于任何地方，本书使用D:\go\workspace作为工作空间。那么go如何知道工作空间在哪里呢？答案是通过GOPATH环

境变量。在桌面上右键单击“我的电脑”图标，在弹出的菜单中单击“属性”，然后单击“高级系统设置”；在“系统属性”对话框中单击“环境变量”按钮，然后添加GOPATH变量即可，如图1-3所示。

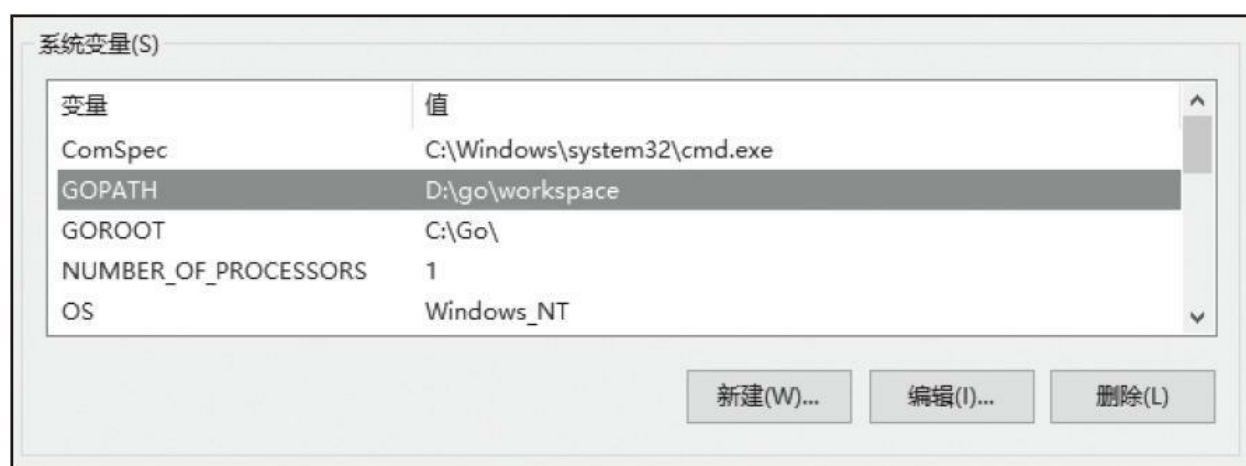
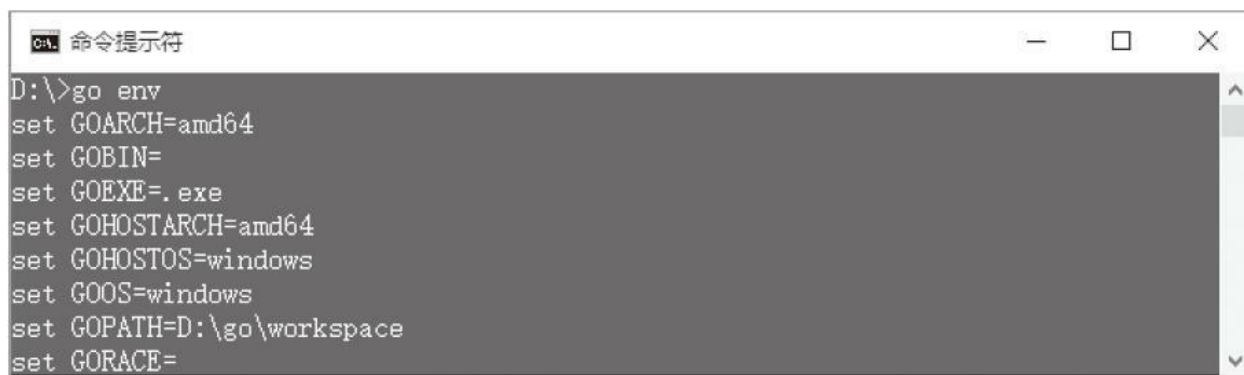


图1-3 设置GOPATH环境变量

打开命令行窗口，执行`go env`命令，如果看到类似图1-4所示的输出，GOPATH环境变量就设置成功了。



```
D:\>go env
set GOARCH=amd64
set GOBIN=
set GOEXE=.exe
set GOHOSTARCH=amd64
set GOHOSTOS=windows
set GOOS=windows
set GOPATH=D:\go\workspace
set GORACE=
```

图1-4 使用go env命令查看GOPATH环境变量

- [1] <https://golang.org/dl/>（如果Go官网无法访问，可以从<http://golangtc.com/download>）下载。
- [2] 后文中，首字母小写的go特指go命令行工具。

1.1.3 创建目录结构

Go语言以包为单位组织源代码，包可以嵌套，形成层次关系。本书编写的Go源文件全部放在jvmgo包中，其中每一章的源文件又分别放在自己的子包中。包层次和目录结构有一个简单的对应关系，比如，第1章的代码在jvmgo\ch01目录下。除第1章以外，每一章都是先复制前一章代码，然后进行修改和完善。每一章的代码都是独立的，可以单独编译为一个可执行文件。下面创建第1章的目录结构。

在D: \go\workspace\src（也就是%GOPATH%\src）目录下创建jvmgo目录，在jvmgo目录下创建ch01目录。现在，工作空间的目

录结构如下：

```
D:\go\workspace\src
|-jvmgo
|-ch01
```

1.2 java命令

Java虚拟机的工作是运行Java应用程序。和其他类型的应用程序一样，Java应用程序也需要一个入口点，这个入口点就是我们熟知的main（）方法。如果一个类包含main（）方法，这个类就可以用来启动Java应用程序，我们把这个类叫作主类。最简单的Java程序是只有一个main（）方法的类，如著名的HelloWorld程序。

```
public class HelloWorld {  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("Hello, world!");  
    }  
}
```

那么Java虚拟机如何知道我们要从哪个类启动应用程序呢？对此，Java虚拟机规范没有明确规

定。也就是说，是由虚拟机实现自行决定的。比如Oracle的Java虚拟机实现是通过java命令来启动的，主类名由命令行参数指定。java命令有如下4种形式：

```
java [-options] class [args]
java [-options] -jar jarfile [args]
javaw [-options] class [args]
javaw [-options] -jar jarfile [args]
```

可以向java命令传递三组参数：选项、主类名（或者JAR文件名）和main（）方法参数。选项由减号（-）开头。通常，第一个非选项参数给出主类的完全限定名（fully qualified class name）。但是如果用户提供了-jar选项，则第一个非选项参数表示JAR文件名，java命令必须从这个JAR文件中寻找主类。javaw命令和java命令几乎一样，唯一的差别在于，javaw命令不显示命令行窗口，因此特别

适合用于启动GUI（图形用户界面）应用程序。

选项可以分为两类：标准选项和非标准选项。标准选项比较稳定，不会轻易变动。非标准选项以-X开头，很有可能会在未来的版本中变化。非标准选项中有一部分是高级选项，以-XX开头。表1-1列出了java命令常用的选项及其用途。^[1]

表1-1 java命令常用选项及其用途

| 选 项 | 用 途 |
|------------------|--------------|
| -version | 输出版本信息，然后退出 |
| -? / -help | 输出帮助信息，然后退出 |
| -cp / -classpath | 指定用户类路径 |
| -Dproperty=value | 设置 Java 系统属性 |
| -Xms<size> | 设置初始堆空间大小 |
| -Xmx<size> | 设置最大堆空间大小 |
| -Xss<size> | 设置线程栈空间大小 |

^[1]完整的java命令用法请参考

<http://docs.oracle.com/javase/8/docs/technotes/tools/>

1.3 编写命令行工具

开发环境已经准备就绪，java命令也已经介绍完毕，相信读者已经迫不及待想开始写代码了吧！下面根据java命令的第一种用法，自己动手编写一个类似的命令行工具。

先定义一个结构体来表示命令行选项和参数。在ch01目录下创建cmd.go文件 [\[1\]](#)，用你喜欢的文本编辑器 [\[2\]](#) 打开它，然后在其中定义Cmd结构体，代码如下：

```
package main
import "flag"
import "fmt"
import "os"
type Cmd struct {
    helpFlag    bool
    versionFlag bool
    cpOption    string
    class       string
    args        []string
```

}

在Java语言中，API一般以类库的形式提供。在Go语言中，API则是以包（package）的形式提供。包可以向用户提供常量、变量、结构体以及函数等。Java内置了丰富的类库，Go也同样内置了功能强大的包。本章将用到fmt、os和flag包。

os包定义了一个Args变量，其中存放传递给命令行的全部参数。如果直接处理os.Args变量，需要写很多代码。还好Go语言内置了flag包，这个包可以帮助我们处理命令行选项。有了flag包，我们的工作就简单了很多。继续编辑cmd.go文件，在其中定义parseCmd（）函数^[3]，代码如下：

```
func parseCmd() *Cmd {
    cmd := &Cmd{}
    flag.Usage = printUsage
    flag.BoolVar(&cmd.helpFlag, "help", false, "print help mess
    flag.BoolVar(&cmd.helpFlag, "?", false, "print help message
```

```
flag.BoolVar(&cmd.versionFlag, "version", false, "print ver  
flag.StringVar(&cmd.cpOption, "classpath", "", "classpath")  
flag.StringVar(&cmd.cpOption, "cp", "", "classpath")  
flag.Parse()  
args := flag.Args()  
if len(args) > 0 {  
    cmd.class = args[0]  
    cmd.args = args[1:]  
}  
return cmd  
}
```

首先设置flag.Usage变量，把printUsage（）函数赋值给它；然后调用flag包提供的各种Var（）函数设置需要解析的选项；接着调用Parse（）函数解析选项。如果Parse（）函数解析失败，它就调用printUsage（）函数把命令的用法打印到控制台。printUsage（）函数的代码如下：

```
func printUsage() {  
    fmt.Printf("Usage: %s [-options] class [args...]\n", os.Arg  
}
```

如果解析成功，调用flag.Args（）函数可以捕获其他没有被解析的参数。其中第一个参数就是主

类名，剩下的是要传递给主类的参数。这样，用了不到40行代码，我们的命令行工具就编写完了。下面来测试它。

[1] Go源文件一般以.go作为后缀，文件名全部小写，多个单词之间用下划线分隔。Go语言规范要求Go源文件必须使用UTF-8编码，详见<https://golang.org/ref/spec>。

[2] 笔者推荐Sublime2，主页为<http://www.sublimetext.com/>。

[3] Go语言有函数（Function）和方法（Method）之分，方法调用需要receiver，函数调用则不需要。

1.4 测试本章代码

在ch01目录下创建main.go文件，然后输入下面的代码。

```
package main
import "fmt"
func main() {
    cmd := parseCmd()
    if cmd.versionFlag {
        fmt.Println("version 0.0.1")
    } else if cmd.helpFlag || cmd.class == "" {
        printUsage()
    } else {
        startJVM(cmd)
    }
}
```

注意，与cmd.go文件一样，main.go文件的包名也是main。在Go语言中，main是一个特殊的包，这个包所在的目录（可以叫作任何名字）会被编译为可执行文件。Go程序的入口也是main（）函数，但是不接收任何参数，也不能有返回值。

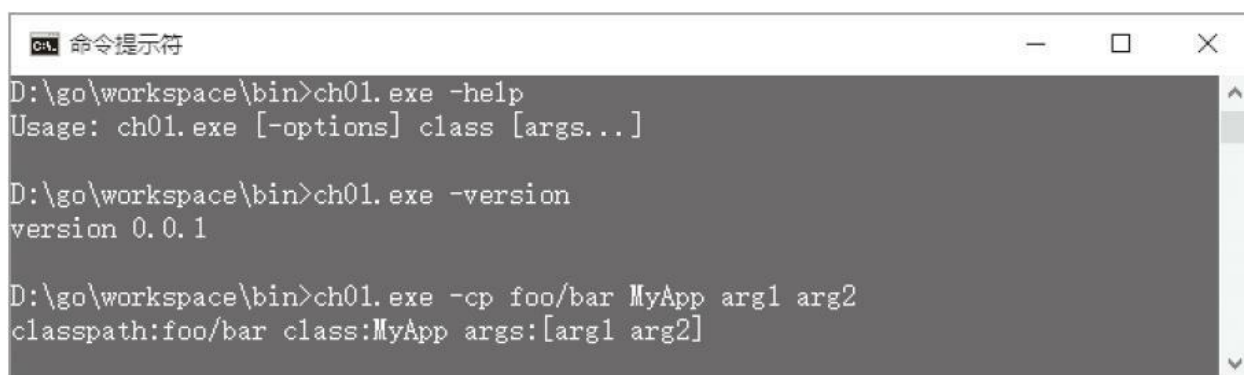
`main()` 函数先调用 `ParseCommand()` 函数解析命令行参数，如果一切正常，则调用 `startJVM()` 函数启动Java虚拟机。如果解析出现错误，或者用户输入了 `-help` 选项，则调用 `PrintUsage()` 函数打印出帮助信息。如果用户输入了 `-version` 选项，则输出（一个滥竽充数的）版本信息。因为我们还没有真正开始编写Java虚拟机，所以 `startJVM()` 函数暂时只是打印一些信息而已，代码如下：

```
func startJVM(cmd *Cmd) {  
    fmt.Printf("classpath:%s class:%s args:%v\n",  
        cmd.cpOption, cmd.class, cmd.args)  
}
```

打开命令行窗口，执行下面的命令编译本章代码。

```
go install jvmgo\ch01
```

命令执行完毕后，如果没有看到任何输出就证明编译成功了，此时在D: \go\workspace\bin目录下会出现ch01.exe文件。现在，可以用各种参数进行测试。笔者的测试结果如图1-5所示。



```
命令提示符
D:\go\workspace\bin>ch01.exe -help
Usage: ch01.exe [-options] class [args...]

D:\go\workspace\bin>ch01.exe -version
version 0.0.1

D:\go\workspace\bin>ch01.exe -cp foo/bar MyApp arg1 arg2
classpath:foo/bar class:MyApp args:[arg1 arg2]
```

图1-5 ch01.exe测试结果

1.5 本章小结

本章准备好了开发环境，学习了java命令的基本用法，并且编写了一个简化版的命令行工具。虽然还没有正式开始编写Java虚拟机，但是已经打好了坚实的基础。下一章将深入了解-classpath选项，探讨Java虚拟机从哪里寻找class文件，并实现class文件加载功能。

第2章 搜索class文件

第1章介绍了java命令的用法以及它如何启动Java应用程序：首先启动Java虚拟机，然后加载主类，最后调用主类的main（）方法。但是我们知道，即使是最简单的“Hello，World”程序，也是无法独自运行的，该程序的代码如下：

```
public class HelloWorld {  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("Hello, world!");  
    }  
}
```

加载HelloWorld类之前，首先要加载它的超类，也就是java.lang.Object。在调用main（）方法之前，因为虚拟机需要准备好参数数组，所以需要加载java.lang.String和java.lang.String[]类。把字符串打印

到控制台还需要加载`java.lang.System`类，等等。那么，Java虚拟机从哪里寻找这些类呢？本章将详细讨论这个问题。

2.1 类路径

Java虚拟机规范并没有规定虚拟机应该从哪里寻找类，因此不同的虚拟机实现可以采用不同的方法。Oracle的Java虚拟机实现根据类路径（class path）来搜索类。按照搜索的先后顺序，类路径可以分为以下3个部分：

- 启动类路径（bootstrap classpath）
- 扩展类路径（extension classpath）
- 用户类路径（user classpath）

启动类路径默认对应jre\lib目录，Java标准库（大部分在rt.jar里）位于该路径。扩展类路径默认

对应jre\lib\ext目录，使用Java扩展机制的类位于这个路径。我们自己实现的类，以及第三方类库则位于用户类路径。可以通过-Xbootclasspath选项修改启动类路径，不过通常并不需要这样做，所以这里就不详细介绍了。

用户类路径的默认值是当前目录，也就是“.”。可以设置CLASSPATH环境变量来修改用户类路径，但是这样做不够灵活，所以不推荐使用。更好的办法是给java命令传递-classpath（或简写为-cp）选项。-classpath/-cp选项的优先级更高，可以覆盖CLASSPATH环境变量设置。第1章简单介绍过这个选项，这里再详细解释一下。

-classpath/-cp选项既可以指定目录，也可以指定JAR文件或者ZIP文件，如下：

```
java -cp path\to\classes ...  
java -cp path\to\lib1.jar ...  
java -cp path\to\lib2.zip ...
```

还可以同时指定多个目录或文件，用分隔符分开即可。分隔符因操作系统而异。在Windows系统下是分号，在类UNIX（包括Linux、Mac OS X等）系统下是冒号。例如在Windows下：

```
java -cp path\to\classes;lib\a.jar;lib\b.jar;lib\c.zip ...
```

从Java 6开始，还可以使用通配符（*）指定某个目录下的所有JAR文件，格式如下：

```
java -cp classes;lib\* ...
```

2.2 准备工作

从第2章开始，每章的代码都是建立在前一章的基础之上。把ch01目录复制一份，然后改名为ch02。因为本章要创建的源文件都在classpath包中，所以在ch02目录中创建一个classpath子目录。现在目录结构看起来应该是这样：

```
D:\go\workspace\src
|-jvmgo
|-ch01
|-ch02
  |-classpath
  |-cmd.go
  |-main.go
```

我们的Java虚拟机将使用JDK的启动类路径来寻找和加载Java标准库中的类，因此需要某种方式指定jre目录的位置。命令行选项是个不错的选择，

所以增加一个非标准选项-Xjre。打开
ch02\cmd.go，修改Cmd结构体，添加XjreOption字
段，代码如下：

```
type Cmd struct {  
    helpFlag      bool  
    versionFlag   bool  
    cpOption      string  
    XjreOption    string  
    class         string  
    args          []string  
}
```

parseCmd（）函数也要相应修改，代码如下：

```
func parseCmd() *Cmd {  
    cmd := &Cmd{}  
    flag.Usage = printUsage  
    flag.BoolVar(&cmd.helpFlag, "help", false, "print help mess  
    flag.BoolVar(&cmd.helpFlag, "?", false, "print help message  
    flag.BoolVar(&cmd.versionFlag, "version", false, "print ver  
    flag.StringVar(&cmd.cpOption, "classpath", "", "classpath")  
    flag.StringVar(&cmd.cpOption, "cp", "", "classpath")  
    flag.StringVar(&cmd.XjreOption, "Xjre", "", "path to jre")  
    flag.Parse()  
    ... //其他代码不变  
  
}
```

2.3 实现类路径

可以把类路径想象成一个大的整体，它由启动类路径、扩展类路径和用户类路径三个小路径构成。三个小路径又分别由更小的路径构成。是不是很像组合模式（composite pattern）？没错，本节就套用组合模式来设计和实现类路径。

2.3.1 Entry接口

先定义一个接口来表示类路径项。在ch02\classpath目录下创建entry.go文件，在其中定义Entry接口，代码如下：

```
package classpath
import "os"
import "strings"
const pathListSeparator = string(os.PathListSeparator)
type Entry interface {
    readClass(className string) ([]byte, Entry, error)
    String() string
}
func newEntry(path string) Entry {...}
```

常量pathListSeparator是string类型，存放路径分隔符，后面会用到。Entry接口中有两个方法。readClass（）方法负责寻找和加载class文件；String（）方法的作用相当于Java中的toString（），用于返回变量的字符串表示。

`readClass()` 方法的参数是class文件的相对路径，路径之间用斜线 (/) 分隔，文件名有.class后缀。比如要读取java.lang.Object类，传入的参数应该是java/lang/Object.class。返回值是读取到的字节数据、最终定位到class文件的Entry，以及错误信息。Go的函数或方法允许返回多个值，按照惯例，可以使用最后一个返回值作为错误信息。

`newEntry()` 函数根据参数创建不同类型的Entry实例，代码如下：

```
func newEntry(path string) Entry {
    if strings.Contains(path, pathListSeparator) {
        return newCompositeEntry(path)
    }
    if strings.HasSuffix(path, "*") {
        return newWildcardEntry(path)
    }
    if strings.HasSuffix(path, ".jar") || strings.HasSuffix(path, ".zip") || strings.HasSuffix(path, ".class") {
        return newZipEntry(path)
    }
    return newDirEntry(path)
}
```

Entry接口有4个实现，分别是DirEntry、ZipEntry、CompositeEntry和WildcardEntry。下面分别介绍每一种实现。

2.3.2 DirEntry

在4种实现中，DirEntry相对简单一些，表示目录形式的类路径。在ch02\classpath目录下创建entry_dir.go文件，在其中定义DirEntry结构体，代码如下：

```
package classpath
import "io/ioutil"
import "path/filepath"
type DirEntry struct {
    absDir string
}
func newDirEntry(path string) *DirEntry {...}
func (self *DirEntry) readClass(className string) ([]byte, Error) {...}
func (self *DirEntry) String() string {...}
```

DirEntry只有一个字段，用于存放目录的绝对路径。和Java语言不同，Go结构体不需要显示实现接口，只要方法匹配即可。Go没有专门的构造函数，本书统一使用new开头的函数来创建结构体实

例，并把这类函数称为构造函数。`newDirEntry()` 函数的代码如下：

```
func newDirEntry(path string) *DirEntry {
    absDir, err := filepath.Abs(path)
    if err != nil {
        panic(err)
    }
    return &DirEntry{absDir}
}
```

`newDirEntry()` 先把参数转换成绝对路径，如果转换过程出现错误，则调用`panic()`函数终止程序执行，否则创建`DirEntry`实例并返回。

下面介绍`readClass()`方法：

```
func (self *DirEntry) readClass(className string) ([]byte, Ent
    fileName := filepath.Join(self.absDir, className)
    data, err := ioutil.ReadFile(fileName)
    return data, self, err
}
```

`readClass()` 先把目录和class文件名拼成一个

完整的路径，然后调用*ioutil*包提供的*ReadFile*（）函数读取class文件内容，最后返回。*String*（）方法很简单，直接返回目录，代码如下：

```
func (self *DirEntry) String() string {  
    return self.absDir  
}
```

2.3.3 ZipEntry

ZipEntry表示ZIP或JAR文件形式的类路径。在ch02\classpath目录下创建entry_zip.go文件，在其中定义ZipEntry结构体，代码如下：

```
package classpath
import "archive/zip"
import "errors"
import "io/ioutil"
import "path/filepath"
type ZipEntry struct {
    absPath string
}
func newZipEntry(path string) *ZipEntry {...}
func (self *ZipEntry) readClass(className string) ([]byte, Ent
func (self *ZipEntry) String() string {...}
```

absPath字段存放ZIP或JAR文件的绝对路径。

构造函数和String（）与DirEntry大同小异，就不多解释了，代码如下：

```
func newZipEntry(path string) *ZipEntry {
    absPath, err := filepath.Abs(path)
```

```
    if err != nil {
        panic(err)
    }
    return &ZipEntry{absPath}
}
func (self *ZipEntry) String() string {
    return self.absPath
}
```

下面重点介绍如何从ZIP文件中提取class文件，代码如下：

```
func (self *ZipEntry) readClass(className string) ([]byte, Ent
    r, err := zip.OpenReader(self.absPath)
    if err != nil {
        return nil, nil, err
    }
    defer r.Close()
    for _, f := range r.File {
        if f.Name == className {
            rc, err := f.Open()
            if err != nil {
                return nil, nil, err
            }
            defer rc.Close()
            data, err := ioutil.ReadAll(rc)
            if err != nil {
                return nil, nil, err
            }
            return data, self, nil
        }
    }
    return nil, nil, errors.New("class not found: " + className
}
```

首先打开ZIP文件，如果这一步出错的话，直接返回。然后遍历ZIP压缩包里的文件，看能否找到class文件。如果能找到，则打开class文件，把内容读取出来，并返回。如果找不到，或者出现其他错误，则返回错误信息。有两处使用了defer语句来确保打开的文件得以关闭。readClass（）方法每次都要打开和关闭ZIP文件，因此效率不是很高。笔者进行了优化，但鉴于篇幅有限，就不展示具体代码了。感兴趣的读者可以阅读ch02\classpath\entry_zip2.go文件。

2.3.4 CompositeEntry

在ch02\classpath目录下创建entry_composite.go文件，在其中定义CompositeEntry结构体，代码如下：

```
package classpath
import "errors"
import "strings"
type CompositeEntry []Entry
func newCompositeEntry(pathList string) CompositeEntry {...}
func (self CompositeEntry) readClass(className string) ([]byte
func (self CompositeEntry) String() string {...}
```

如前所述，CompositeEntry由更小的Entry组成，正好可以表示成[]Entry。在Go语言中，数组属于比较低层的数据结构，很少直接使用。大部分情况下，使用更便利的slice类型。构造函数把参数（路径列表）按分隔符分成小路径，然后把每个小

路径都转换成具体的Entry实例，代码如下：

```
func newCompositeEntry(pathList string) CompositeEntry {
    compositeEntry := []Entry{}
    for _, path := range strings.Split(pathList, pathListSepara
        entry := newEntry(path)
        compositeEntry = append(compositeEntry, entry)
    }
    return compositeEntry
}
```

相信读者已经想到readClass（）方法的代码了：依次调用每一个子路径的readClass（）方法，如果成功读取到class数据，返回数据即可；如果收到错误信息，则继续；如果遍历完所有的子路径还没有找到class文件，则返回错误。readClass（）方法的代码如下：

```
func (self CompositeEntry) readClass(className string) ([]byte
    for _, entry := range self {
        data, from, err := entry.readClass(className)
        if err == nil {
            return data, from, nil
        }
    }
    return nil, nil, errors.New("class not found: " + className
}
```

String（）方法也不复杂。调用每一个子路径的String（）方法，然后把得到的字符串用路径分隔符拼接起来即可，代码如下：

```
func (self CompositeEntry) String() string {  
    strs := make([]string, len(self))  
    for i, entry := range self {  
        strs[i] = entry.String()  
    }  
    return strings.Join(strs, pathListSeparator)  
}
```

2.3.5 WildcardEntry

WildcardEntry实际上也是CompositeEntry，所以就不再定义新的类型了。在ch02\classpath目录下创建entry_wildcard.go文件，在其中定义newWildcardEntry（）函数，代码如下：

```
package classpath
import "os"
import "path/filepath"
import "strings"
func newWildcardEntry(path string) CompositeEntry {
    baseDir := path[:len(path)-1] // remove *
    compositeEntry := []Entry{}
    walkFn := func(path string, info os.FileInfo, err error) er
    filepath.Walk(baseDir, walkFn)
    return compositeEntry
}
```

首先把路径末尾的星号去掉，得到baseDir，然后调用filepath包的Walk（）函数遍历baseDir创建ZipEntry。Walk（）函数的第二个参数也是一个函

数，了解函数式编程的读者应该一眼就可以认出这种用法（即函数可作为参数）。walkFn变量的定义如下：

```
walkFn := func(path string, info os.FileInfo, err error) error {
    if err != nil {
        return err
    }
    if info.IsDir() && path != baseDir {
        return filepath.SkipDir
    }
    if strings.HasSuffix(path, ".jar") || strings.HasSuffix(pat
        jarEntry := newZipEntry(path)
        compositeEntry = append(compositeEntry, jarEntry)
    }
    return nil
}
```

在walkFn中，根据后缀名选出JAR文件，并且返回SkipDir跳过子目录（通配符类路径不能递归匹配子目录下的JAR文件）。

2.3.6 Classpath

Entry接口和4个实现介绍完了，接下来实现Classpath结构体。还是在ch02\classpath目录下创建classpath.go文件，把下面的代码输入进去。

```
package classpath
import "os"
import "path/filepath"
type Classpath struct {
    bootClasspath Entry
    extClasspath  Entry
    userClasspath Entry
}
func Parse(jreOption, cpOption string) *Classpath {...}
func (self *Classpath) ReadClass(className string) ([]byte, Er
func (self *Classpath) String() string {...}
```

Classpath结构体有三个字段，分别存放三种类路径。Parse（）函数使用-Xjre选项解析启动类路径和扩展类路径，使用-classpath/-cp选项解析用户类路径，代码如下：

```
func Parse(jreOption, cpOption string) *Classpath {
    cp := &Classpath{}
    cp.parseBootAndExtClasspath(jreOption)
    cp.parseUserClasspath(cpOption)
    return cp
}
```

parseBootAndExtClasspath（）方法的代码如下：

```
func (self *Classpath) parseBootAndExtClasspath(jreOption string) {
    jreDir := getJreDir(jreOption)
    // jre/lib/*
    jreLibPath := filepath.Join(jreDir, "lib", "*")
    self.bootClasspath = newWildcardEntry(jreLibPath)
    // jre/lib/ext/*
    jreExtPath := filepath.Join(jreDir, "lib", "ext", "*")
    self.extClasspath = newWildcardEntry(jreExtPath)
}
```

优先使用用户输入的-Xjre选项作为jre目录。如果没有输入该选项，则在当前目录下寻找jre目录。如果找不到，尝试使用JAVA_HOME环境变量。

getJreDir（）函数的代码如下：

```
func getJreDir(jreOption string) string {
    if jreOption != "" && exists(jreOption) {
```

```

        return jreOption
    }
    if exists("./jre") {
        return "./jre"
    }
    if jh := os.Getenv("JAVA_HOME"); jh != "" {
        return filepath.Join(jh, "jre")
    }
    panic("Can not find jre folder!")
}

```

`exists()` 函数用于判断目录是否存在，代码如下：

```

func exists(path string) bool {
    if _, err := os.Stat(path); err != nil {
        if os.IsNotExist(err) {
            return false
        }
    }
    return true
}

```

`parseUserClasspath()` 方法的代码相对简单一些，如下：

```

func (self *Classpath) parseUserClasspath(cpOption string) {
    if cpOption == "" {
        cpOption = "."
    }
    self.userClasspath = newEntry(cpOption)
}

```

```
}
```

如果用户没有提供-classpath/-cp选项，则使用当前目录作为用户类路径。ReadClass（）方法依次从启动类路径、扩展类路径和用户类路径中搜索class文件，代码如下：

```
func (self *Classpath) ReadClass(className string) ([]byte, Error) {
    className = className + ".class"
    if data, entry, err := self.bootClasspath.readClass(className); err == nil {
        return data, entry, err
    }
    if data, entry, err := self.extClasspath.readClass(className); err == nil {
        return data, entry, err
    }
    return self.userClasspath.readClass(className)
}
```

注意，传递给ReadClass（）方法的类名不包含“.class”后缀。最后，String（）方法返回用户类路径的字符串表示，代码如下：

```
func (self *Classpath) String() string {
    return self.userClasspath.String()
}
```

至此，整个类路径都实现了，下面我们来测试一下。

2.4 测试本章代码

打开ch02/main.go文件，添加两条import语句，代码如下：

```
package main
import "fmt"
import "strings"
import "jvmgo/ch02/classpath"
func main() {...}
func startJVM(cmd *Cmd) {...}
```

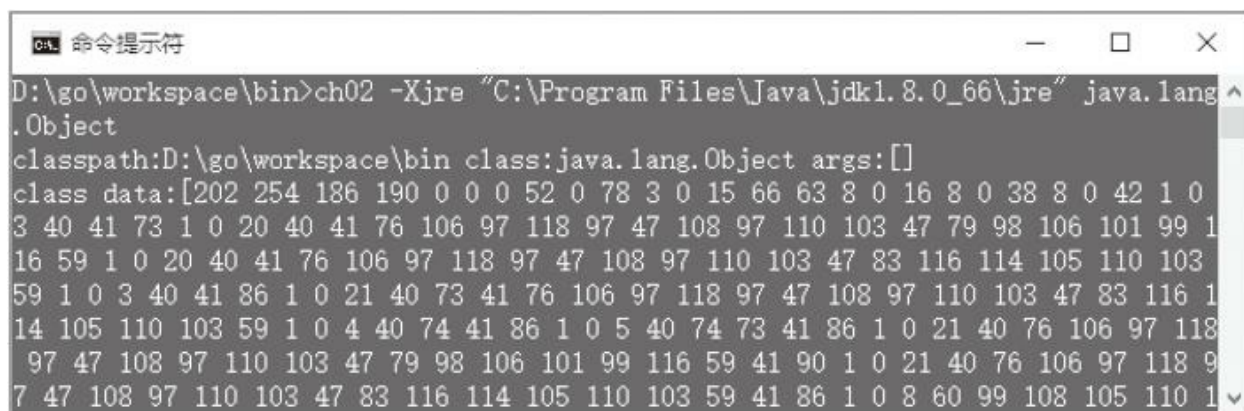
main（）函数不用变，重写startJVM（）函数，代码如下：

```
func startJVM(cmd *Cmd) {
    cp := classpath.Parse(cmd.XjreOption, cmd.cpOption)
    fmt.Printf("classpath:%v class:%v args:%v\n",
        cp, cmd.class, cmd.args)
    className := strings.Replace(cmd.class, ".", "/", -1)
    classData, _, err := cp.ReadClass(className)
    if err != nil {
        fmt.Printf("Could not find or load main class %s\n", cmd.class)
        return
    }
    fmt.Printf("class data:%v\n", classData)
}
```

`startJVM()` 先打印出命令行参数，然后读取主类数据，并打印到控制台。虽然还是无法真正启动Java虚拟机，不过相比第1章，已经有了很大的进步。打开命令行窗口，执行下面的命令编译本章代码。

```
go install jvmgo\ch02
```

编译成功后，在D: \go\workspace\bin目录下出现ch02.exe文件。执行ch02.exe，指定好-Xjre选项和类名，就可以把class文件的内容打印出来。虽然只是一堆看似杂乱无章的数字，但成就感还是会油然而生。笔者的测试结果如图2-1所示。



```
命令提示符
D:\go\workspace\bin>ch02 -Xjre "C:\Program Files\Java\jdk1.8.0_66\jre" java.lang.Object
classpath:D:\go\workspace\bin class:java.lang.Object args:[]
class data:[202 254 186 190 0 0 0 52 0 78 3 0 15 66 63 8 0 16 8 0 38 8 0 42 1 0
3 40 41 73 1 0 20 40 41 76 106 97 118 97 47 108 97 110 103 47 79 98 106 101 99 1
16 59 1 0 20 40 41 76 106 97 118 97 47 108 97 110 103 47 83 116 114 105 110 103
59 1 0 3 40 41 86 1 0 21 40 73 41 76 106 97 118 97 47 108 97 110 103 47 83 116 1
14 105 110 103 59 1 0 4 40 74 41 86 1 0 5 40 74 73 41 86 1 0 21 40 76 106 97 118
97 47 108 97 110 103 47 79 98 106 101 99 116 59 41 90 1 0 21 40 76 106 97 118 9
7 47 108 97 110 103 47 83 116 114 105 110 103 59 41 86 1 0 8 60 99 108 105 110 1
```

图2-1 ch02.exe的测试结果

2.5 本章小结

本章讨论了Java虚拟机从哪里寻找class文件，对类路径和-classpath命令行选项有了较为深入的了解，并且把抽象的类路径概念转变成了具体的代码。下一章将研究class文件格式，实现class文件解析。

第3章 解析class文件

第2章介绍了Java虚拟机从哪里搜索class文件，并且实现了类路径功能，已经可以把class文件读取到内存中。本章将详细讨论class文件格式，编写代码解析class文件，为下一步真正实现Java虚拟机做好准备。

在开始阅读本章之前，先把目录结构准备好。复制ch02目录，并改名为ch03，然后编辑ch03\main.go等文件，把import语句中的ch02都改成ch03 [\[1\]](#)，最后在ch03目录中创建classfile子目录。现在的目录结构看起来应该如下所示：

```
D:\go\workspace\src
|- jvmgo
  |- ch01
  |- ch02
  |- ch03
```

```
| -classfile  
| -classpath  
| -cmd.go  
| -main.go
```

[1] 这个过程比较无趣，也容易出错。可以使用编辑器提供的“搜索和替换”功能来完成这项工作。

3.1 class文件

作为类（或者接口）^[1]信息的载体，每个class文件都完整地定义了一个类。为了使Java程序可以“编写一次，处处运行”，Java虚拟机规范对class文件格式进行了严格的规定。但是另一方面，对于从哪里加载class文件，给了足够多的自由。由第2章可知，Java虚拟机实现可以从文件系统读取和从JAR（或ZIP）压缩包中提取class文件。除此之外，也可以通过网络下载、从数据库加载，甚至是在运行中直接生成class文件。Java虚拟机规范（和本书）中所指的class文件，并非特指位于磁盘中的.class文件，而是泛指任何格式符合规范的class数据。

构成class文件的基本数据单位是字节，可以把整个class文件当成一个字节流来处理。稍大一些的数据由连续多个字节构成，这些数据在class文件中以大端（big-endian）方式存储。为了描述class文件格式，Java虚拟机规范定义了u1、u2和u4三种数据类型来表示1、2和4字节无符号整数，分别对应Go语言的uint8、uint16和uint32类型。相同类型的多条数据一般按表（table）的形式存储在class文件中。表由表头和表项（item）构成，表头是u2或u4整数。假设表头是n，后面就紧跟着n个表项数据。

Java虚拟机规范使用一种类似C语言的结构体语法来描述class文件格式。整个class文件被描述为一个ClassFile结构，代码如下：

```
ClassFile {  
    u4          magic;  
    u2          minor_version;
```



```
u2          major_version;
u2          constant_pool_count;
cp_info     constant_pool[constant_pool_count-1];
u2          access_flags;
u2          this_class;
u2          super_class;
u2          interfaces_count;
u2          interfaces[interfaces_count];
u2          fields_count;
field_info  fields[fields_count];
u2          methods_count;
method_info methods[methods_count];
u2          attributes_count;
attribute_info attributes[attributes_count];
}
```

JDK提供了一个功能强大的命令行工具javap，可以用它反编译class文件。不过从控制台观察javap的输出并不是很直观，因此笔者用JavaFX编写了一个图形化的工具，叫作classpy。有兴趣的读者可以去GitHub网站 [\[2\]](#) 下载classpy的源代码或者打包好的JAR可执行文件。后面的小节中将以ClassFileTest类为例，使用classpy程序分析class文件格式。

ClassFileTest的代码如下：

```
package jvmgo.book.ch03;
```

```
public class ClassFileTest {  
    public static final boolean FLAG = true;  
    public static final byte BYTE = 123;  
    public static final char X = 'X';  
    public static final short SHORT = 12345;  
    public static final int INT = 123456789;  
    public static final long LONG = 12345678901L;  
    public static final float PI = 3.14f;  
    public static final double E = 2.71828;  
    public static void main(String[] args) throws RuntimeException  
        System.out.println("Hello, World!");  
    }  
}
```

[1] 本章后面提到的类，如无特别说明，均泛指类或者接口。

[2] <https://github.com/zxh0/classpy>。

3.2 解析class文件

本节将一边讨论class文件格式，一边编写代码实现class文件解析。Go语言内置了丰富的数据类型，非常适合处理class文件。为了便于读者参考，表3-1给出了Go和Java语言基本数据类型对照关系。在第4章中还会继续讨论Java数据类型。

表3-1 Go和Java语言基本数据类型对照关系

| Go 语言类型 | Java 语言类型 | 说 明 |
|-----------------|-----------|--------------------|
| int8 | byte | 8 比特有符号整数 |
| uint8 (别名 byte) | N/A | 8 比特无符号整数 |
| int16 | short | 16 比特有符号整数 |
| uint16 | char | 16 比特无符号整数 |
| int32 (别名 rune) | int | 32 比特有符号整数 |
| uint32 | N/A | 32 比特无符号整数 |
| int64 | long | 64 比特有符号整数 |
| (续) | | |
| Go 语言类型 | Java 语言类型 | 说 明 |
| uint64 | N/A | 64 比特无符号整数 |
| float32 | float | 32 比特 IEEE-754 浮点数 |
| float64 | double | 64 比特 IEEE-754 浮点数 |

3.2.1 读取数据

解析class文件的第一步是从里面读取数据。虽然可以把class文件当成字节流来处理，但是直接操作字节很不方便，所以先定义一个结构体来帮助读取数据。在ch03\classfile目录下创建class_reader.go文件，在其中定义ClassReader结构体和数据读取方法，代码如下：

```
package classfile
import "encoding/binary"
type ClassReader struct {
    data []byte
}
func (self *ClassReader) readUint8() uint8 {...} // u1
func (self *ClassReader) readUint16() uint16 {...} // u2
func (self *ClassReader) readUint32() uint32 {...} // u4
func (self *ClassReader) readUint64() uint64 {...}
func (self *ClassReader) readUint16s() []uint16 {...}
func (self *ClassReader) readBytes(length uint32) []byte {...}
```

ClassReader只是[]byte类型的包装而已。

readUint8（）读取u1类型数据，代码如下：

```
func (self *ClassReader) readUint8() uint8 {  
    val := self.data[0]  
    self.data = self.data[1:]  
    return val  
}
```

注意，ClassReader并没有使用索引记录数据位置，而是使用Go语言的reslice语法跳过已经读取的数据。readUint16（）读取u2类型数据，代码如下：

```
func (self *ClassReader) readUint16() uint16 {  
    val := binary.BigEndian.Uint16(self.data)  
    self.data = self.data[2:]  
    return val  
}
```

Go标准库encoding/binary包中定义了一个变量BigEndian，正好可以从[]byte中解码多字节数据。readUint32（）读取u4类型数据，代码如下：

```
func (self *ClassReader) readUint32() uint32 {  
    val := binary.BigEndian.Uint32(self.data)  
    self.data = self.data[4:]  
    return val  
}
```

readUint64（）读取uint64（Java虚拟机规范并没有定义u8）类型数据，代码如下：

```
func (self *ClassReader) readUint64() uint64 {  
    val := binary.BigEndian.Uint64(self.data)  
    self.data = self.data[8:]  
    return val  
}
```

readUint16s（）读取uint16表，表的大小由开头的uint16数据指出，代码如下：

```
func (self *ClassReader) readUint16s() []uint16 {  
    n := self.readUint16()  
    s := make([]uint16, n)  
    for i := range s {  
        s[i] = self.readUint16()  
    }  
    return s  
}
```

最后一个方法是readBytes（），用于读取指定

数量的字节，代码如下：

```
func (self *ClassReader) readBytes(n uint32) []byte {  
    bytes := self.data[:n]  
    self.data = self.data[n:]  
    return bytes  
}
```

3.2.2 整体结构

有了ClassReader，可以开始解析class文件了。在ch03\classfile目录下创建class_file.go文件，在其中定义ClassFile结构体，代码如下：

```
package classfile
import "fmt"
type ClassFile struct {
    //magic          uint32
    minorVersion    uint16
    majorVersion    uint16
    constantPool    ConstantPool
    accessFlags     uint16
    thisClass       uint16
    superClass     uint16
    interfaces      []uint16
    fields          []*MemberInfo
    methods         []*MemberInfo
    attributes      []AttributeInfo
}
```

ClassFile结构体如实反映了Java虚拟机规范定义的class文件格式。还会在class_file.go文件中实现一系列函数和方法，列举如下：

```
func Parse(classData []byte) (cf *ClassFile, err error) {...}
func (self *ClassFile) read(reader *ClassReader) {...}
func (self *ClassFile) readAndCheckMagic(reader *ClassReader)
func (self *ClassFile) readAndCheckVersion(reader *ClassReader)
func (self *ClassFile) MinorVersion() uint16 {...} // getter
func (self *ClassFile) MajorVersion() uint16 {...} // getter
func (self *ClassFile) ConstantPool() ConstantPool {...} // ge
func (self *ClassFile) AccessFlags() uint16 {...} // getter
func (self *ClassFile) Fields() []*MemberInfo {...} // getter
func (self *ClassFile) Methods() []*MemberInfo {...} // getter
func (self *ClassFile) ClassName() string {...}
func (self *ClassFile) SuperClassName() string {...}
func (self *ClassFile) InterfaceNames() []string {...}
```

相比Java语言，Go的访问控制非常简单：只有公开和私有两种。所有首字母大写的类型、结构体、字段、变量、函数、方法等都是公开的，可供其他包使用。首字母小写则是私有的，只能在包内部使用。在本书的代码中，尽量只公开必要的变量、字段、函数和方法等。但是为了提高代码可读性，所有的结构体都是公开的，也就是首字母是大写的。

Parse（）函数把[]byte解析成ClassFile结构

体，代码如下：

```
func Parse(classData []byte) (cf *ClassFile, err error) {
    defer func() {
        if r := recover(); r != nil {
            var ok bool
            err, ok = r.(error)
            if !ok {
                err = fmt.Errorf("%v", r)
            }
        }
    }()
    cr := &ClassReader{classData}
    cf = &ClassFile{}
    cf.read(cr)
    return
}
```

Go语言没有异常处理机制，只有一个panic-recover机制。read（）方法依次调用其他方法解析class文件，代码如下：

```
func (self *ClassFile) read(reader *ClassReader) {
    self.readAndCheckMagic(reader) // 见
```

```
3.2.3
    self.readAndCheckVersion(reader) // 见
```

```
3.2.4
    self.constantPool = readConstantPool(reader) // 见
```

3.3

```
self.accessFlags = reader.readUint16()
self.thisClass = reader.readUint16()
self.superClass = reader.readUint16()
self.interfaces = reader.readUint16s()
self.fields = readMembers(reader, self.constantPool) // 见
```

3.2.8

```
self.methods = readMembers(reader, self.constantPool)
self.attributes = readAttributes(reader, self.constantPool)
```

3.4

}

MajorVersion（）等6个方法是Getter方法，把结构体的字段暴露给其他包使用。

MajorVersion（）的代码如下：

```
func (self *ClassFile) MajorVersion() uint16 {
    return self.majorVersion
}
```

和Java有所不同，Go的Getter方法不以“get”开头。由于Getter方法非常简单，只是返回字段而已，为了节约篇幅，后文中不再给出Getter方法的

代码。ClassName（）从常量池查找类名，代码如下：

```
func (self *ClassFile) ClassName() string {  
    return self.constantPool.getClassName(self.thisClass)  
}
```

SuperClassName（）从常量池查找超类名，代码如下：

```
func (self *ClassFile) SuperClassName() string {  
    if self.superClass > 0 {  
        return self.constantPool.getClassName(self.superClass)  
    }  
    return "" // 只有
```

```
java.lang.Object没有超类
```

```
}
```

InterfaceNames（）从常量池查找接口名，代码如下：

```
func (self *ClassFile) InterfaceNames() []string {
    interfaceNames := make([]string, len(self.interfaces))
    for i, cpIndex := range self.interfaces {
        interfaceNames[i] = self.constantPool.getClassName(cpIndex)
    }
    return interfaceNames
}
```

下面详细介绍class文件的各个部分（常量池和属性表比较复杂，放到3.3和3.4节单独讨论）。

3.2.3 魔数

很多文件格式都会规定满足该格式的文件必须以某几个固定字节开头，这几个字节主要起标识作用，叫作魔数（magic number）。例如PDF文件以4字节“%PDF”（0x25、0x50、0x44、0x46）开头，ZIP文件以2字节“PK”（0x50、0x4B）开头。class文件的魔数是“0xCAFEBAFE”。

readAndCheckMagic（）方法的代码如下：

```
func (self *ClassFile) readAndCheckMagic(reader *ClassReader)
    magic := reader.readUint32()
    if magic != 0xCAFEBAFE {
        panic("java.lang.ClassFormatError: magic!")
    }
}
```

Java虚拟机规范规定，如果加载的class文件不符合要求的格式，Java虚拟机实现就抛出

java.lang.ClassFormatError异常。但是因为我们才刚刚开始编写虚拟机，还无法抛出异常，所以暂时先调用panic（）方法终止程序执行。用classpy打开ClassFileTest.class文件，可以看到，开头4字节确实是0xCAFEBAFE，如图3-1所示。

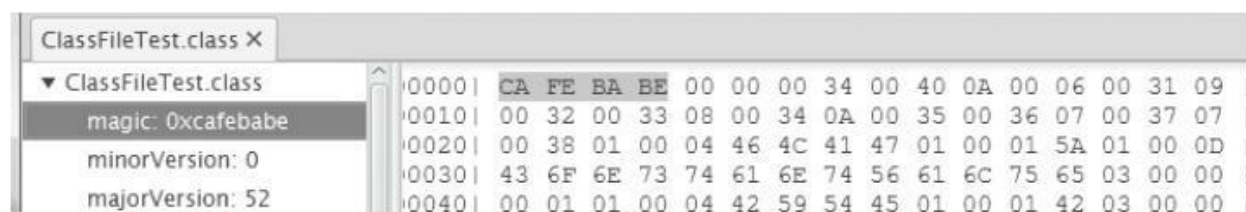


图3-1 用classpy观察魔数

3.2.4 版本号

魔数之后是class文件的次版本号和主版本号，都是u2类型。假设某class文件的主版本号是M，次版本号是m，那么完整的版本号可以表示成“M.m”的形式。次版本号只在J2SE 1.2之前用过，从1.2开始基本上就没什么用了（都是0）。主版本号在J2SE 1.2之前是45，从1.2开始，每次有大的Java版本发布，都会加1。表3-2列出了到本书写作为止，使用过的class文件版本号。

表3-2 class文件版本号

| Java 版本 | class 文件版本号 | Java 版本 | class 文件版本号 |
|-----------|-----------------|-------------|-------------|
| JDK 1.0.2 | 45.0 ~ 45.3 | Java SE 5.0 | 49.0 |
| JDK 1.1 | 45.0 ~ 45.65535 | Java SE 6 | 50.0 |
| J2SE 1.2 | 46.0 | Java SE 7 | 51.0 |
| J2SE 1.3 | 47.0 | Java SE 8 | 52.0 |
| J2SE 1.4 | 48.0 | | |

特定的Java虚拟机实现只能支持版本号在某个范围内的class文件。Oracle的实现是完全向后兼容的，比如Java SE 8支持版本号为45.0~52.0的class文件。如果版本号不在支持的范围内，Java虚拟机实现就抛出java.lang.UnsupportedClassVersionError异常。我们参考Java 8，支持版本号为45.0~52.0的class文件。如果遇到其他版本号，暂时先调用panic（）方法终止程序执行。下面是readAndCheckVersion（）方法的代码。

```
func (self *ClassFile) readAndCheckVersion(reader *ClassReader)
    self.minorVersion = reader.readUint16()
    self.majorVersion = reader.readUint16()
    switch self.majorVersion {
    case 45:
        return
    case 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52:
        if self.minorVersion == 0 {
            return
        }
    }
    panic("java.lang.UnsupportedClassVersionError!")
}
```

因为笔者使用JDK8编译ClassFileTest类，所以主版本号是52（0x34），次版本号是0，如图3-2所示。

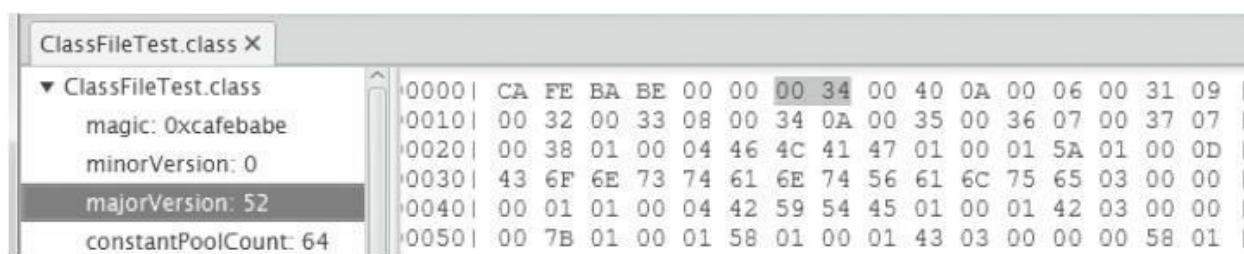


图3-2 用classpy观察版本号

3.2.5 类访问标志

版本号之后是常量池，但是由于常量池比较复杂，所以放到3.3节介绍。常量池之后是类访问标志，这是一个16位的“bitmask”，指出class文件定义的是类还是接口，访问级别是public还是private，等等。本章只对class文件进行初步解析，并不做完整验证，所以只是读取类访问标志以备后用。第6章会详细讨论访问标志。ClassFileTest的类访问标志是0x21，如图3-3所示。

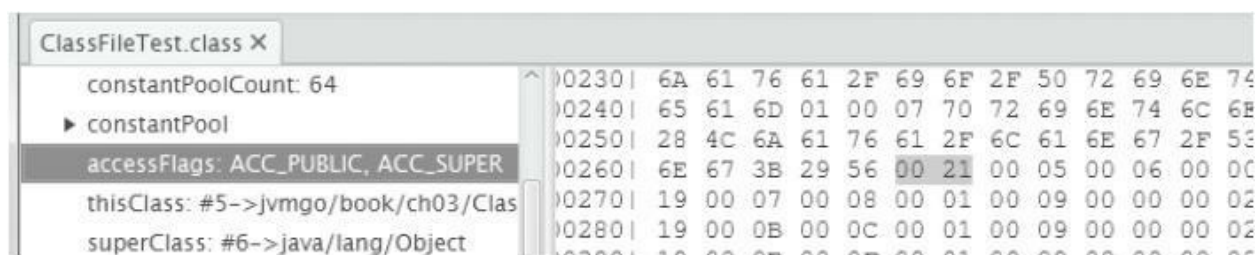


图3-3 用classpy观察类访问标志

3.2.6 类和超类索引

类访问标志之后是两个u2类型的常量池索引，分别给出类名和超类名。class文件存储的类名类似完全限定名，但是把点换成了斜线，Java语言规范把这种名字叫作二进制名（binary names）。因为每个类都有名字，所以thisClass必须是有效的常量池索引。除java.lang.Object之外，其他类都有超类，所以superClass只在Object.class中是0，在其他class文件中必须是有效的常量池索引。如图3-4所示，ClassFileTest的类索引是5，超类索引是6。

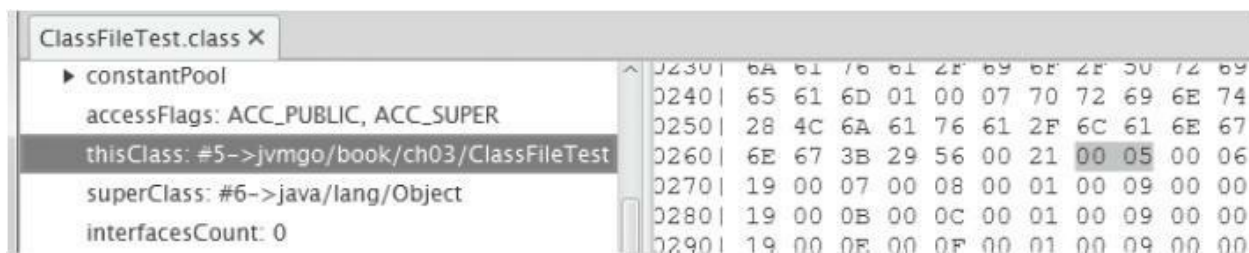
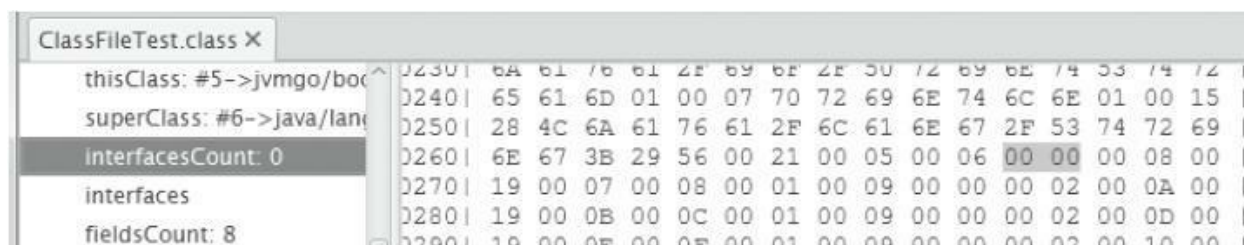


图3-4 用classpy观察类和超类索引

3.2.7 接口索引表

类和超类索引后面是接口索引表，表中存放的也是常量池索引，给出该类实现的所有接口的名字。ClassFileTest没有实现接口，所以接口表是空的，如图3-5所示。



| Field | Value |
|---------------------------|--|
| thisClass: #5->jvmgo/bo | 0230 6A 61 76 61 2F 69 6F 2F 30 72 69 6E 74 53 74 72 |
| superClass: #6->java/lang | 0240 65 61 6D 01 00 07 70 72 69 6E 74 6C 6E 01 00 15 |
| interfacesCount: 0 | 0250 28 4C 6A 61 76 61 2F 6C 61 6E 67 2F 53 74 72 69 |
| interfaces | 0260 6E 67 3B 29 56 00 21 00 05 00 06 00 00 00 08 00 |
| fieldsCount: 8 | 0270 19 00 07 00 08 00 01 00 09 00 00 00 02 00 0A 00 |
| | 0280 19 00 0B 00 0C 00 01 00 09 00 00 00 02 00 0D 00 |
| | 0290 19 00 0F 00 0F 00 01 00 09 00 00 00 02 00 10 00 |

图3-5 用classpy观察接口索引表

3.2.8 字段和方法表

接口索引表之后是字段表和方法表，分别存储字段和方法信息。字段和方法的基本结构大致相同，差别仅在于属性表。下面是Java虚拟机规范给出的字段结构定义。

```
field_info {  
    u2                access_flags;  
    u2                name_index;  
    u2                descriptor_index;  
    u2                attributes_count;  
    attribute_info     attributes[attributes_count];  
}
```

和类一样，字段和方法也有自己的访问标志。访问标志之后是一个常量池索引，给出字段名或方法名，然后又是一个常量池索引，给出字段或方法的描述符，最后是属性表。为了避免重复代码，用

一个结构体统一表示字段和方法。在ch03\classfile目录中创建member_info.go文件，在其中定义MemberInfo结构体，代码如下：

```
package classfile
type MemberInfo struct {
    cp          ConstantPool
    accessFlags uint16
    nameIndex   uint16
    descriptorIndex uint16
    attributes  []AttributeInfo
}
func readMembers(reader *ClassReader, cp ConstantPool) []*MemberInfo
func readMember(reader *ClassReader, cp ConstantPool) *MemberInfo
func (self *MemberInfo) AccessFlags() uint16 {...} // getter
func (self *MemberInfo) Name() string {...}
func (self *MemberInfo) Descriptor() string {...}
```

cp字段保存常量池指针，后面会用到它。

readMembers（）读取字段表或方法表，代码如下：

```
func readMembers(reader *ClassReader, cp ConstantPool) []*MemberInfo {
    memberCount := reader.ReadUInt16()
    members := make([]*MemberInfo, memberCount)
    for i := range members {
        members[i] = readMember(reader, cp)
    }
    return members
}
```

```
}
```

readMember（）函数读取字段或方法数据，代码如下：

```
func readMember(reader *ClassReader, cp ConstantPool) *MemberInfo {
    return &MemberInfo{
        cp:                cp,
        accessFlags:        reader.readUint16(),
        nameIndex:          reader.readUint16(),
        descriptorIndex:    reader.readUint16(),
        attributes:         readAttributes(reader, cp), // 见
```

```
3.4
    }
}
```

属性表和readAttributes（）函数将在3.4节介绍。Name（）从常量池查找字段或方法名，Descriptor（）从常量池查找字段或方法描述符，代码如下：

```
func (self *MemberInfo) Name() string {
    return self.cp.getUtf8(self.nameIndex)
}
func (self *MemberInfo) Descriptor() string {
```



```

    return self.cp.getUtf8(self.descriptorIndex)
}

```

第6章会进一步讨论字段和方法。ClassFileTest有8个字段和两个方法（其中<init>是编译器生成的默认构造函数），如图3-6和图3-7所示。

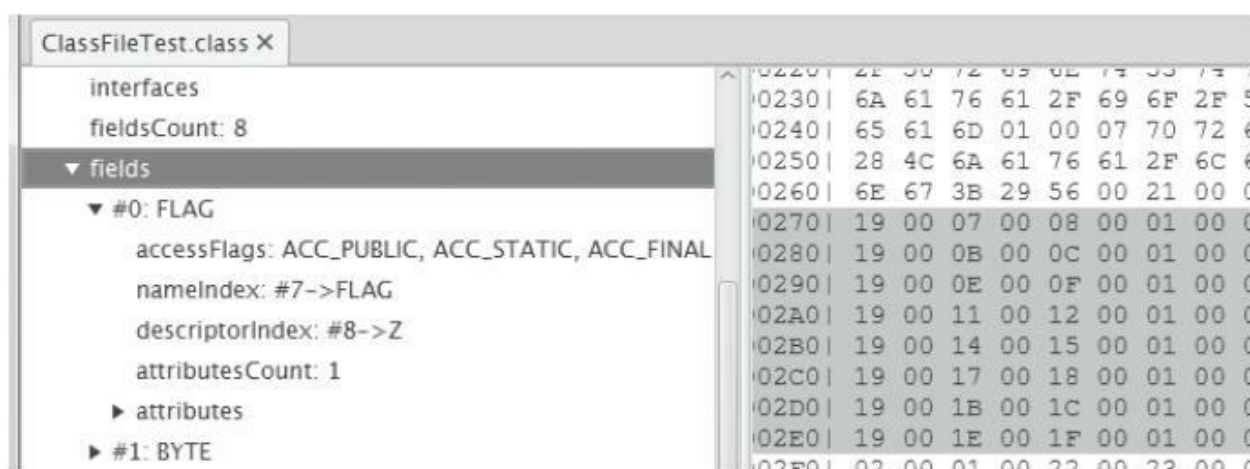


图3-6 用classpy观察字段表

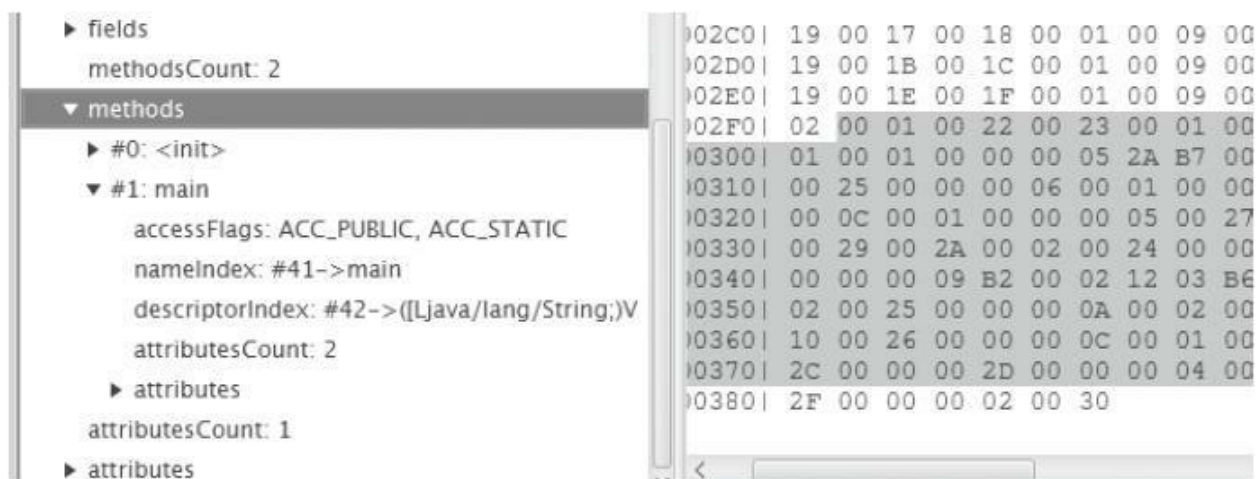


图3-7 用classpy观察方法表

3.3 解析常量池

常量池占据了class文件很大一部分数据，里面存放着各式各样的常量信息，包括数字和字符串常量、类和接口名、字段和方法名，等等。本节将详细介绍常量池和各种常量。

3.3.1 ConstantPool结构体

在ch03\classfile目录下创建constant_pool.go文件，在里面定义ConstantPool类型，代码如下所示：

```
package classfile
type ConstantPool []ConstantInfo
func readConstantPool(reader *ClassReader) ConstantPool {...}
func (self ConstantPool) getConstantInfo(index uint16) ConstantInfo {...}
func (self ConstantPool) getNameAndType(index uint16) (string, uint8) {...}
func (self ConstantPool) getClassName(index uint16) string {...}
func (self ConstantPool) getUtf8(index uint16) string {...}
```

常量池实际上也是一个表，但是有三点需要特别注意。第一，表头给出的常量池大小比实际大1。假设表头给出的值是n，那么常量池的实际大小是n-1。第二，有效的常量池索引是1~n-1。0是无效索引，表示不指向任何常量。第三，

CONSTANT_Long_info和CONSTANT_Double_info各占两个位置。也就是说，如果常量池中存在这两种常量，实际的常量数量比n-1还要少，而且1~n-1的某些数也会变成无效索引。常量池由readConstantPool（）函数读取，代码如下：

```
func readConstantPool(reader *ClassReader) ConstantPool {  
    cpCount := int(reader.readUint16())  
    cp := make([]ConstantInfo, cpCount)  
    for i := 1; i < cpCount; i++ { // 注意索引从
```

1开始

```
        cp[i] = readConstantInfo(reader, cp)  
        switch cp[i].(type) {  
        case *ConstantLongInfo, *ConstantDoubleInfo:  
            i++ // 占两个位置  
        }  
    }  
    return cp  
}
```

getConstantInfo（）方法按索引查找常量，代

码如下：

```
func (self ConstantPool) getConstantInfo(index uint16) ConstantInfo {
    if cpInfo := self[index]; cpInfo != nil {
        return cpInfo
    }
    panic("Invalid constant pool index!")
}
```

getNameAndType（）方法从常量池查找字段或方法的名字和描述符，代码如下：

```
func (self ConstantPool) getNameAndType(index uint16) (string, ConstantNameAndType) {
    ntInfo := self.getConstantInfo(index).(*ConstantNameAndType)
    name := self.getUtf8(ntInfo.nameIndex)
    _type := self.getUtf8(ntInfo.descriptorIndex)
    return name, _type
}
```

getClassName（）方法从常量池查找类名，代码如下：

```
func (self ConstantPool) getClassName(index uint16) string {
    classInfo := self.getConstantInfo(index).(*ConstantClassInfo)
    return self.getUtf8(classInfo.nameIndex)
}
```

代码如下:

```
func (self ConstantPool) getUtf8(index uint16) string {
    utf8Info := self.getConstantInfo(index).(*ConstantUtf8Info)
    return utf8Info.str
}
```

ClassFileTest的常量池大小是61如图3-8所示。

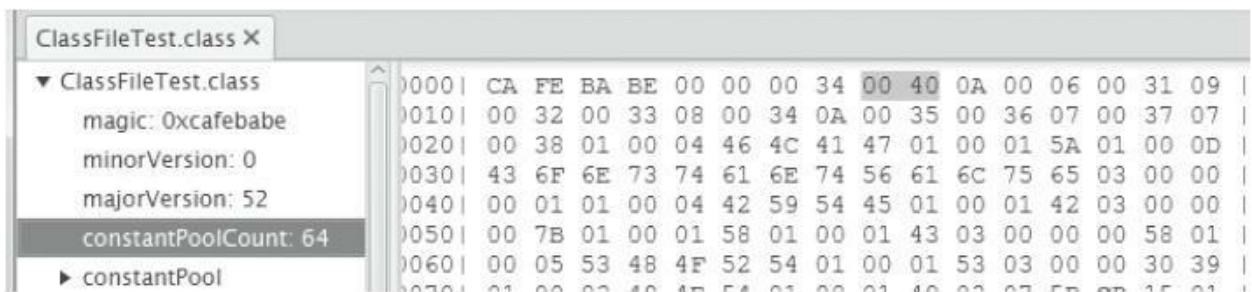


图3-8 用classpy观察常量池大小

3.3.2 ConstantInfo接口

由于常量池中存放的信息各不相同，所以每种常量的格式也不同。常量数据的第一字节是tag，用来区分常量类型。下面是Java虚拟机规范给出的常量结构。

```
cp_info {  
    u1 tag;  
    u1 info[];  
}
```

Java虚拟机规范一共定义了14种常量。在ch03\classfile目录下创建constant_info.go文件，在其中定义tag常量值，代码如下：

```
package classfile  
// tag常量值定义  
  
const (
```



```
    CONSTANT_Class           = 7
    CONSTANT_Fieldref        = 9
    CONSTANT_Methodref       = 10
    CONSTANT_InterfaceMethodref = 11
    CONSTANT_String          = 8
    CONSTANT_Integer         = 3
    CONSTANT_Float           = 4
    CONSTANT_Long            = 5
    CONSTANT_Double          = 6
    CONSTANT_NameAndType     = 12
    CONSTANT_Utf8            = 1
    CONSTANT_MethodHandle     = 15
    CONSTANT_MethodType       = 16
    CONSTANT_InvokeDynamic    = 18
)
```

继续编辑constant_pool.go，定义ConstantInfo接口来表示常量信息，代码如下：

```
type ConstantInfo interface {
    readInfo(reader *ClassReader)
}
func readConstantInfo(reader *ClassReader, cp ConstantPool) ConstantInfo {
    func newConstantInfo(tag uint8, cp ConstantPool) ConstantInfo
```

readInfo（）方法读取常量信息，需要由具体的常量结构体实现。readConstantInfo（）函数先读出tag值，然后调用newConstantInfo（）函数创建具体的常量，最后调用常量的readInfo（）方法读取

常量信息，代码如下：

```
func readConstantInfo(reader *ClassReader, cp ConstantPool) ConstantInfo {
    tag := reader.readUint8()
    c := newConstantInfo(tag, cp)
    c.readInfo(reader)
    return c
}
```

`newConstantInfo()` 根据tag值创建具体的常量，代码如下：

```
func newConstantInfo(tag uint8, cp ConstantPool) ConstantInfo {
    switch tag {
    case CONSTANT_Integer: return &ConstantIntegerInfo{}
    case CONSTANT_Float: return &ConstantFloatInfo{}
    case CONSTANT_Long: return &ConstantLongInfo{}
    case CONSTANT_Double: return &ConstantDoubleInfo{}
    case CONSTANT_Utf8: return &ConstantUtf8Info{}
    case CONSTANT_String: return &ConstantStringInfo{cp: cp}
    case CONSTANT_Class: return &ConstantClassInfo{cp: cp}
    case CONSTANT_Fieldref:
        return &ConstantFieldrefInfo{ConstantMemberrefInfo{cp: cp}}
    case CONSTANT_Methodref:
        return &ConstantMethodrefInfo{ConstantMemberrefInfo{cp: cp}}
    case CONSTANT_InterfaceMethodref:
        return &ConstantInterfaceMethodrefInfo{ConstantMemberrefInfo{cp: cp}}
    case CONSTANT_NameAndType: return &ConstantNameAndTypeInfo{}
    case CONSTANT_MethodType: return &ConstantMethodTypeInfo{}
    case CONSTANT_MethodHandle: return &ConstantMethodHandleInfo{}
    case CONSTANT_Invokedynamic: return &ConstantInvokedynamicInfo{}
    default: panic("java.lang.ClassFormatError: constant pool tag " + tag)
    }
}
```

下面的小节详细介绍各种常量。

3.3.3 CONSTANT_Integer_info

CONSTANT_Integer_info使用4字节存储整数常量，其结构定义如下：

```
CONSTANT_Integer_info {  
    u1 tag;  
    u4 bytes;  
}
```

CONSTANT_Integer_info和后面将要介绍的其他三种数字常量无论是结构，还是实现，都非常相似，所以把它们定义在同一个文件中。在ch03\classfile目录下创建cp_numeric.go文件，在其中定义ConstantIntegerInfo结构体，代码如下：

```
package classfile  
import "math"  
type ConstantIntegerInfo struct {  
    val int32  
}  
func (self *ConstantIntegerInfo) readInfo(reader *ClassReader)
```

readInfo（）先读取一个uint32数据，然后把它转型成int32类型，代码如下：

```
func (self *ConstantIntegerInfo) readInfo(reader *ClassReader)
    bytes := reader.readUint32()
    self.val = int32(bytes)
}
```

CONSTANT_Integer_info正好可以容纳一个Java的int型常量，但实际上比int更小的boolean、byte、short和char类型的常量也放在CONSTANT_Integer_info中。编译器给ClassFileTest类的INT字段生成了一个CONSTANT_Integer_info常量，如图3-9所示。

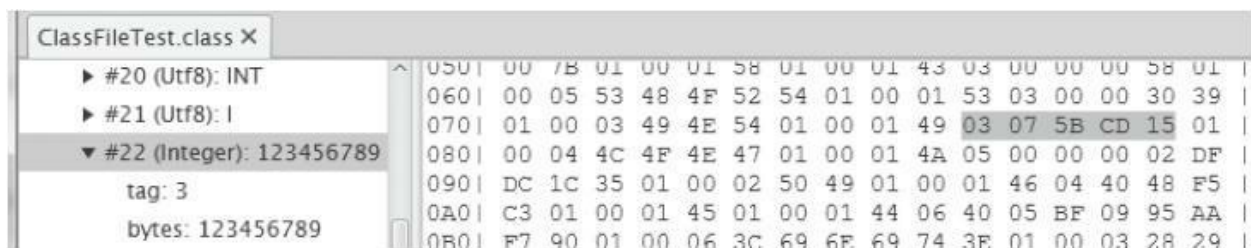


图3-9 用classpy观察CONSTANT_Integer_info常量

3.3.4 CONSTANT_Float_info

CONSTANT_Float_info使用4字节存储IEEE754单精度浮点数常量，结构如下：

```
CONSTANT_Float_info {  
    u1 tag;  
    u4 bytes;  
}
```

在cp_numeric.go文件中定义ConstantFloatInfo结构体，代码如下：

```
type ConstantFloatInfo struct {  
    val float32  
}  
func (self *ConstantFloatInfo) readInfo(reader *ClassReader) {  
    bytes := reader.readUint32()  
    self.val = math.Float32frombits(bytes)  
}
```

readInfo（）先读取一个uint32数据，然后调用

math包的Float32frombits（）函数把它转换成float32类型。编译器给ClassFileTest类的PI字段生成了一个CONSTANT_Float_info常量，如图3-10所示。

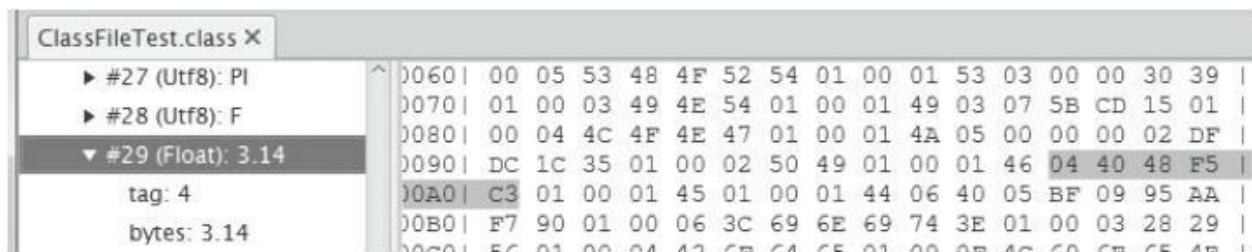


图3-10 用classpy观察CONSTANT_Float_info常量

3.3.5 CONSTANT_Long_info

CONSTANT_Long_info使用8字节存储整数常量，结构如下：

```
CONSTANT_Long_info {  
    u1 tag;  
    u4 high_bytes;  
    u4 low_bytes;  
}
```

在cp_numeric.go文件中定义ConstantLongInfo结构体，代码如下：

```
type ConstantLongInfo struct {  
    val int64  
}  
func (self *ConstantLongInfo) readInfo(reader *ClassReader) {  
    bytes := reader.readUint64()  
    self.val = int64(bytes)  
}
```

readInfo（）先读取一个uint64数据，然后把它

转型成int64类型。编译器给ClassFileTest类的LONG
字段生成了一个CONSTANT_Long_info常量，如图
3-11所示。

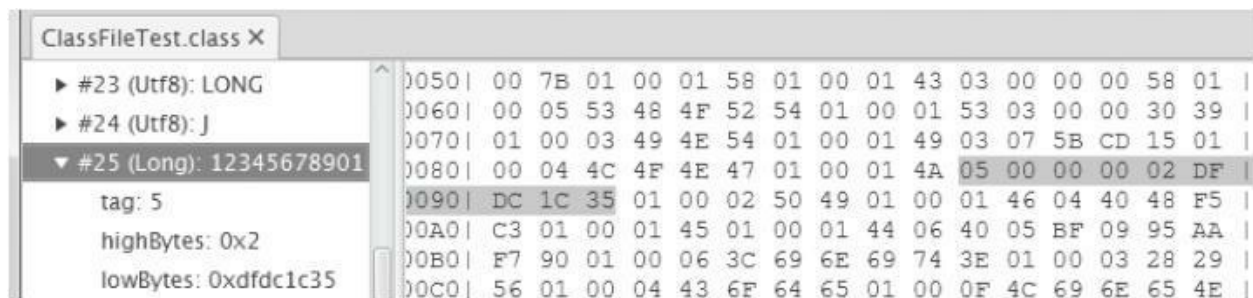


图3-11 用classpy观察CONSTANT_Long_info常量

3.3.6 CONSTANT_Double_info

最后一个数字常量是

CONSTANT_Double_info，使用8字节存储IEEE754双精度浮点数，结构如下：

```
CONSTANT_Double_info {  
    u1 tag;  
    u4 high_bytes;  
    u4 low_bytes;  
}
```

在cp_numeric.go文件中定义ConstantDoubleInfo结构体，代码如下：

```
type ConstantDoubleInfo struct {  
    val float64  
}  
func (self *ConstantDoubleInfo) readInfo(reader *ClassReader)  
    bytes := reader.ReadUInt64()  
    self.val = math.Float64frombits(bytes)  
}
```

readInfo（）先读取一个uint64数据，然后调用math包的Float64frombits（）函数把它转换成float64类型。编译器给ClassFileTest类的E字段生成了一个CONSTANT_Double_info常量，如图3-12所示。

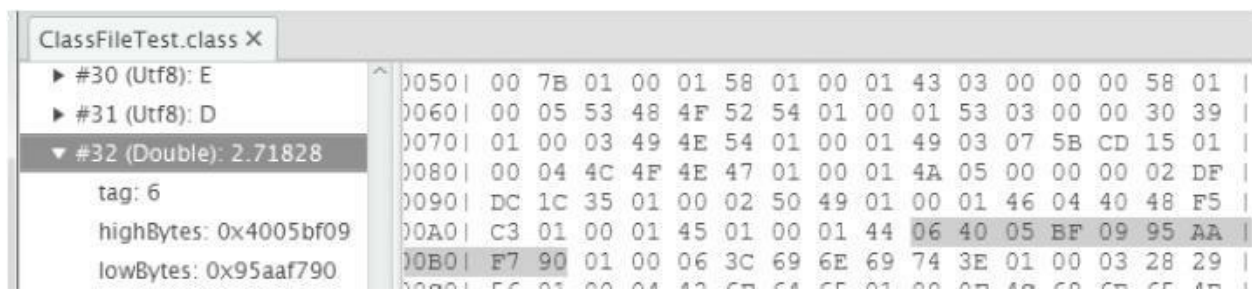


图3-12 用classpy观察CONSTANT_Double_info常量

3.3.7 CONSTANT_Utf8_info

CONSTANT_Utf8_info常量里放的是MUTF-8编码的字符串，结构如下：

```
CONSTANT_Utf8_info {  
    u1 tag;  
    u2 length;  
    u1 bytes[length];  
}
```

注意，字符串在class文件中是以MUTF-8（Modified UTF-8）方式编码的。但为什么没有用标准的UTF-8编码方式，笔者没有找到明确的原因[1]。MUTF-8编码方式和UTF-8大致相同，但并不兼容。差别有两点：一是null字符（代码点U+0000）会被编码成2字节：0xC0、0x80；二是补充字符（Supplementary Characters，代码点大于

U+FFFF的Unicode字符）是按UTF-16拆分为代理对（Surrogate Pair）分别编码的。具体细节超出了本章的讨论范围，有兴趣的读者可以阅读Java虚拟机规范和Unicode规范的相关章节 [2]。

在ch03\classfile目录下创建cp_utf8.go文件，在其中定义ConstantUtf8Info结构体，代码如下：

```
package classfile
import "fmt"
import "unicode/utf16"
type ConstantUtf8Info struct {
    str string
}
func (self *ConstantUtf8Info) readInfo(reader *ClassReader) {}
```

readInfo（）方法先读取出[]byte，然后调用decodeMUTF8（）函数把它解码成Go字符串，代码如下：

```
func (self *ConstantUtf8Info) readInfo(reader *ClassReader) {
    length := uint32(reader.readUint16())
```

```
bytes := reader.readBytes(length)
self.str = decodeMUTF8(bytes)
}
```

Java序列化机制也使用了MUTF-8编码。

java.io.DataInput和java.io.DataOutput接口分别定义了readUTF（）和writeUTF（）方法，可以读写MUTF-8编码的字符串。decodeMUTF8（）函数的代码就是笔者根据

java.io.DataInputStream.readUTF（）方法改写的。代码很长，解释起来也很乏味，所以这里就不详细解释了。因为Go语言字符串使用UTF-8编码，所以如果字符串中不包含null字符或补充字符，下面这个简化版的readMUTF8（）也是可以工作的。

// 简化版，完整版请阅读本章源代码

```
func decodeMUTF8(bytes []byte) string {
    return string(bytes)
}
```

相信细心的读者在前面的截图中已经看到了，字段名、字段描述符等就是以字符串的形式存储在class文件中的，如字段PI对应的

`CONSTANT Utf8 info`常量，如图3-13所示。

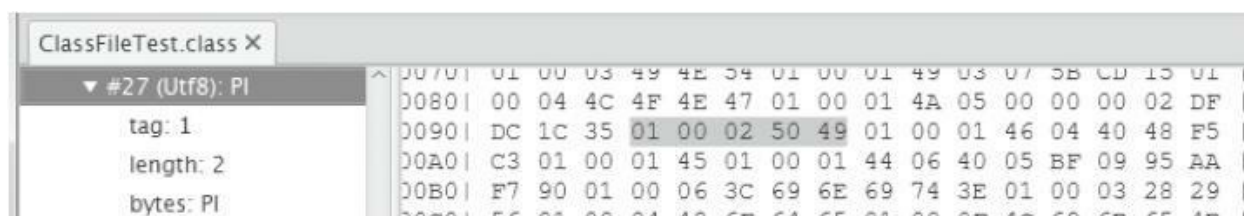


图3-13 用classpy观察CONSTANT_Utf8_info常量

[1] 这个链接中有一些线索:

<http://stackoverflow.com/questions/15440584/why-does-java-use-modified-utf-8-instead-of-utf-8>。

[2] 或者这篇文章:

<http://www.oracle.com/technetwork/articles/javase/sup142654.html>。

3.3.8 CONSTANT_String_info

CONSTANT_String_info常量表示
java.lang.String字面量，结构如下：

```
CONSTANT_String_info {  
    u1 tag;  
    u2 string_index;  
}
```

可以看到，CONSTANT_String_info本身并不存放字符串数据，只存了常量池索引，这个索引指向一个CONSTANT_Utf8_info常量。在ch03\classfile目录下创建cp_string.go文件，在其中定义ConstantStringInfo结构体，代码如下：

```
package classfile  
type ConstantStringInfo struct {  
    cp          ConstantPool  
    stringIndex uint16  
}  
func (self *ConstantStringInfo) readInfo(reader *ClassReader)
```

```
func (self *ConstantStringInfo) String() string {...}
```

readInfo（）方法读取常量池索引，代码如下：

```
func (self *ConstantStringInfo) readInfo(reader *ClassReader)
    self.stringIndex = reader.readUint16()
}
```

String（）方法按索引从常量池中查找字符串，代码如下：

```
func (self *ConstantStringInfo) String() string {
    return self.cp.getUtf8(self.stringIndex)
}
```

ClassFileTest的main（）方法使用了字符串字面量“Hello， World！”，对应的CONSTANT_String_info常量如图3-14所示。

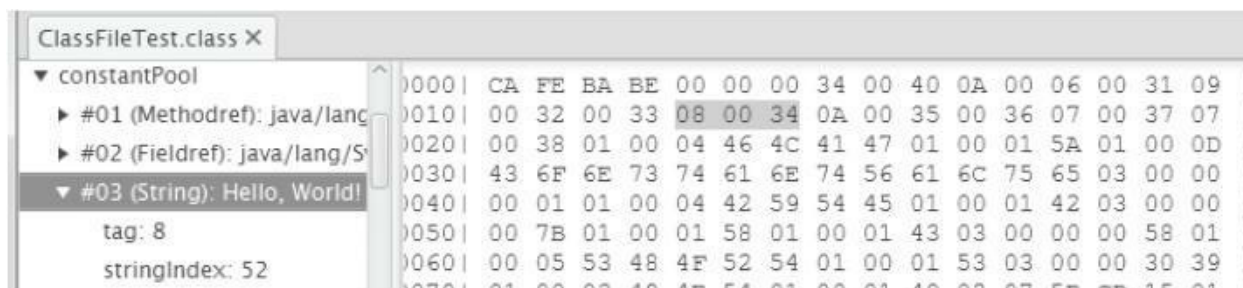


图3-14 用classpy观察CONSTANT_String_info常量

可以看到，string_index是52（0x34）。我们按图索骥，从常量池中找出第52个常量，确实是个CONSTANT_Utf8_info，如图3-15所示。

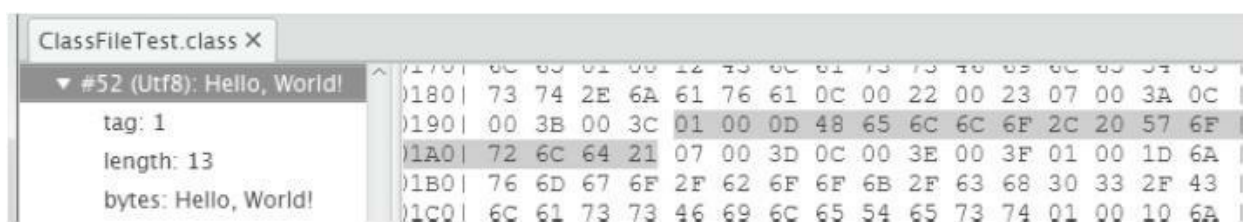


图3-15 用classpy观察CONSTANT_String_info常量

3.3.9 CONSTANT_Class_info

CONSTANT_Class_info常量表示类或者接口的符号引用，结构如下：

```
CONSTANT_Class_info {  
    u1 tag;  
    u2 name_index;  
}
```

和CONSTANT_String_info类似，name_index是常量池索引，指向CONSTANT_Utf8_info常量。在ch03\classfile目录下创建cp_class.go文件，在其中定义ConstantClassInfo结构体，代码如下：

```
package classfile  
type ConstantClassInfo struct {  
    cp          ConstantPool  
    nameIndex    uint16  
}  
func (self *ConstantClassInfo) readInfo(reader *ClassReader) {  
    self.nameIndex = reader.readUint16()  
}  
func (self *ConstantClassInfo) Name() string {
```

```
    return self.cp.getUtf8(self.nameIndex)
}
```

代码和前一节大同小异，就不多解释了。类和超类索引，以及接口表中的接口索引指向的都是 `CONSTANT_Class_info` 常量。由图3-3可知，`ClassFileTest` 的 `this_class` 索引是5。我们找到第5个常量，可以看到，的确是 `CONSTANT_Class_info`。它的 `name_index` 是55（0x37），如图3-16所示。

再看第55个常量，也的确是 `CONSTANT_Utf_info`，如图3-17所示。

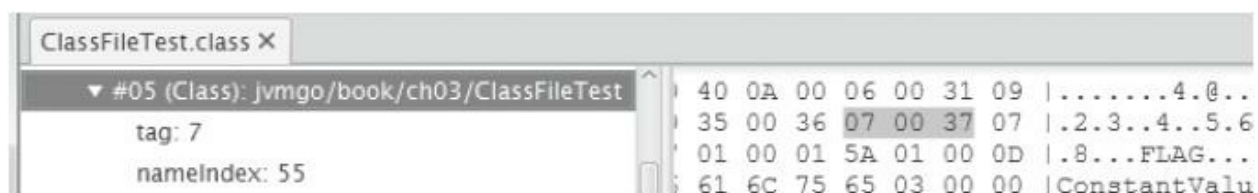


图3-16 用classpy观察 `CONSTANT_Class_info` 常量

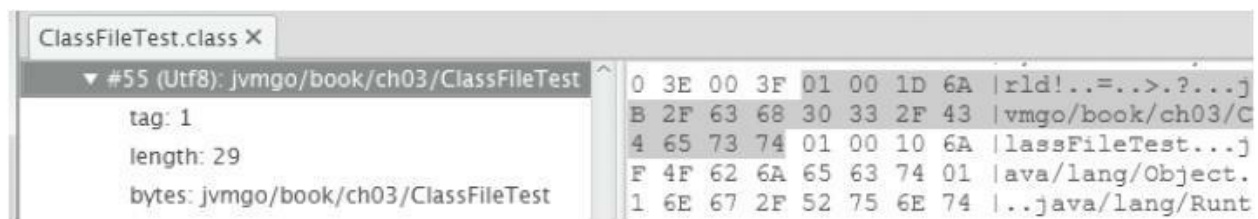


图3-17 用classpy观察CONSTANT_Class_info常量

(2)

3.3.10 CONSTANT_NameAndType_info

CONSTANT_NameAndType_info给出字段或方法的名称和描述符。CONSTANT_Class_info和CONSTANT_NameAndType_info加在一起可以唯一确定一个字段或者方法。其结构如下：

```
CONSTANT_NameAndType_info {  
    u1 tag;  
    u2 name_index;  
    u2 descriptor_index;  
}
```

字段或方法名由name_index给出，字段或方法的描述符由descriptor_index给出。name_index和descriptor_index都是常量池索引，指向CONSTANT_Utf8_info常量。字段和方法名就是代码中出现的（或者编译器生成的）字段或方法的名

字。Java虚拟机规范定义了一种简单的语法来描述字段和方法，可以根据下面的规则生成描述符。

1) 类型描述符。

①基本类型byte、short、char、int、long、float和double的描述符是单个字母，分别对应B、S、C、I、J、F和D。注意，long的描述符是J而不是L。

②引用类型的描述符是L+类的完全限定名+分号。

③数组类型的描述符是[+数组元素类型描述符。

2) 字段描述符就是字段类型的描述符。

3) 方法描述符是（分号分隔的参数类型描述符）+返回值类型描述符，其中void返回值由单个字母V表示。

更详细的介绍可以参考Java虚拟机规范4.3节。
表3-3给出了一些具体的例子。

表3-3 字段和方法描述符示例

| 字段描述符 | 字段类型 | 方法描述符 | 方 法 |
|---------------------|--------------------|-----------------------|--------------------------------------|
| S | short | ()V | void run() |
| Ljava.lang.Object; | java.lang.Object | ()Ljava.lang.String; | String toString() |
| [I | int[] | (Ljava.lang.String;)V | void main(String[] args) |
| [[D | double[][] | (FF)F | int max(float x, float y) |
| [Ljava.lang.String; | java.lang.Object[] | ([JJ)I | int binarySearch(long[] a, long key) |

我们都知道，Java语言支持方法重载（override），不同的方法可以有相同的名字，只要参数列表不同即可。这就是为什么CONSTANT_NameAndType_info结构要同时包含名称和描述符的原因。那么字段呢？Java是不能定义

多个同名字段的，哪怕它们的类型各不相同。这只是Java语法的限制而已，从class文件的层面来看，是完全可以支持这点的。

在ch03\classfile目录下创建
cp_name_and_type.go文件，在其中定义
ConstantName-AndTypeInfo结构体，代码如下：

```
package classfile
type ConstantNameAndTypeInfo struct {
    nameIndex      uint16
    descriptorIndex uint16
}
func (self *ConstantNameAndTypeInfo) readInfo(reader *ClassReader) {
    self.nameIndex = reader.readUint16()
    self.descriptorIndex = reader.readUint16()
}
```

代码比较简单，就不多解释了。

3.3.11 CONSTANT_Fieldref_info、 CONSTANT_Methodref_info和 CONSTANT_InterfaceMethodref_info

CONSTANT_Fieldref_info表示字段符号引用，CONSTANT_Methodref_info表示普通（非接口）方法符号引用，CONSTANT_InterfaceMethodref_info表示接口方法符号引用。这三种常量结构一模一样，为了节约篇幅，下面只给出CONSTANT_Fieldref_info的结构。

```
CONSTANT_Fieldref_info {  
    u1 tag;  
    u2 class_index;  
    u2 name_and_type_index;  
}
```

class_index和name_and_type_index都是常量池

索引，分别指向CONSTANT_Class_info和CONSTANT_NameAndType_info常量。先定义一个统一的结构体ConstantMemberrefInfo来表示这3种常量。在ch03\classfile目录下创建cp_member_ref.go文件，把下面的代码输入进去。

```
package classfile
type ConstantMemberrefInfo struct {
    cp          ConstantPool
    classIndex   uint16
    nameAndTypeIndex uint16
}
func (self *ConstantMemberrefInfo) readInfo(reader *ClassReader) {
    self.classIndex = reader.readUint16()
    self.nameAndTypeIndex = reader.readUint16()
}
func (self *ConstantMemberrefInfo) ClassName() string {
    return self.cp.getClassName(self.classIndex)
}
func (self *ConstantMemberrefInfo) NameAndDescriptor() (string, string) {
    return self.cp.getNameAndType(self.nameAndTypeIndex)
}
```

然后定义三个结构体“继承”ConstantMemberrefInfo。Go语言并没有“继承”这个概念，但是可以通过结构体嵌套来模拟，代码如下

下：

```
type ConstantFieldrefInfo struct{ ConstantMemberrefInfo }
type ConstantMethodrefInfo struct{ ConstantMemberrefInfo }
type ConstantInterfaceMethodrefInfo struct{ ConstantMemberrefInfo }
```

ClassFileTest类的main（）方法使用了java.lang.System类的out字段，该字段由常量池第2项指出，如图3-18所示。

可以看到，class_index是50（0x32），name_and_type_index是51（0x33）。我们找到第50和第51个常量，可以看到，确实是CONSTANT_Class_info和CONSTANT_NameAndType_info，如图3-19所示。

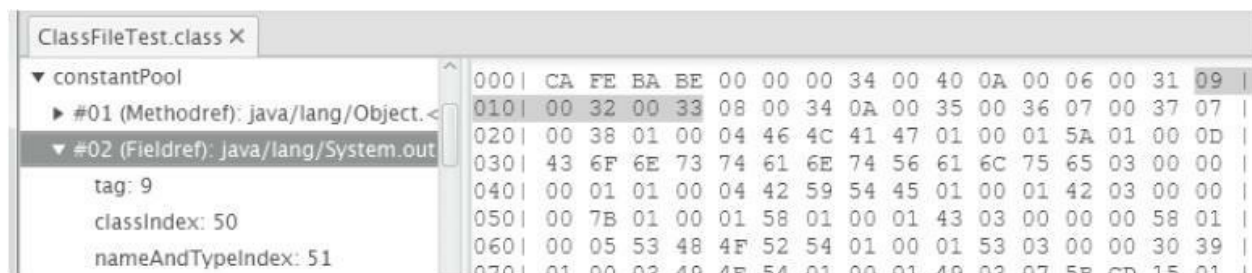


图3-18 用classpy观察CONSTANT_Fieldref_info常量

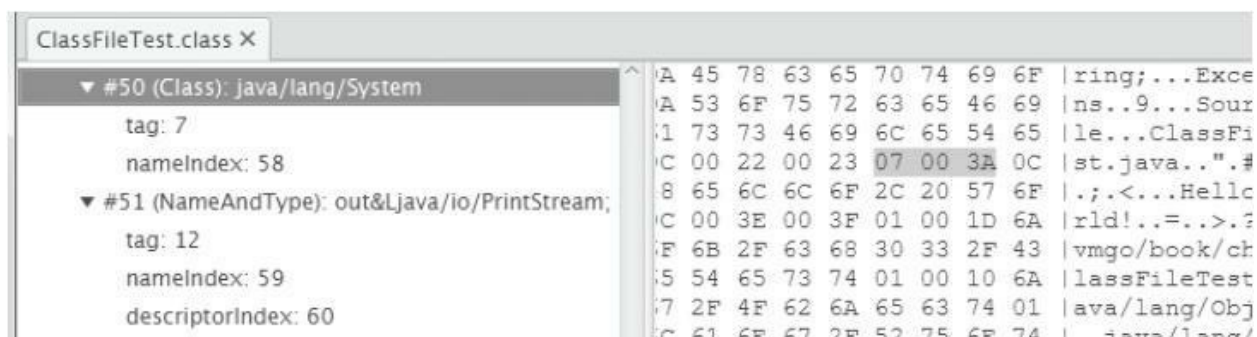


图3-19 用classpy观察CONSTANT_Fieldref_info常量 (2)

3.3.12 常量池小结

还有三个常量没有介绍：

`CONSTANT_MethodType_info`、

`CONSTANT_MethodHandle_info`和

`CONSTANT_InvokeDynamic_info`。它们是Java SE

7才添加到class文件中的，目的是支持新增的

`invokedynamic`指令。本书不讨论`invokedynamic`指

令，所以解析这三个常量的代码就不在这里介绍

了。代码也非常简单，有兴趣的读者可以阅读随书

源代码中的`ch03\cp_invoke_dynamic.go`文件。

可以把常量池中的常量分为两类：字面量

（`literal`）和符号引用（`symbolic reference`）。字面量包括数字常量和字符串常量，符号引用包括类和

接口名、字段和方法信息等。除了字面量，其他常量都是通过索引直接或间接指向 `CONSTANT_Utf8_info` 常量，以 `CONSTANT_Fieldref_info` 为例，如图3-20所示。

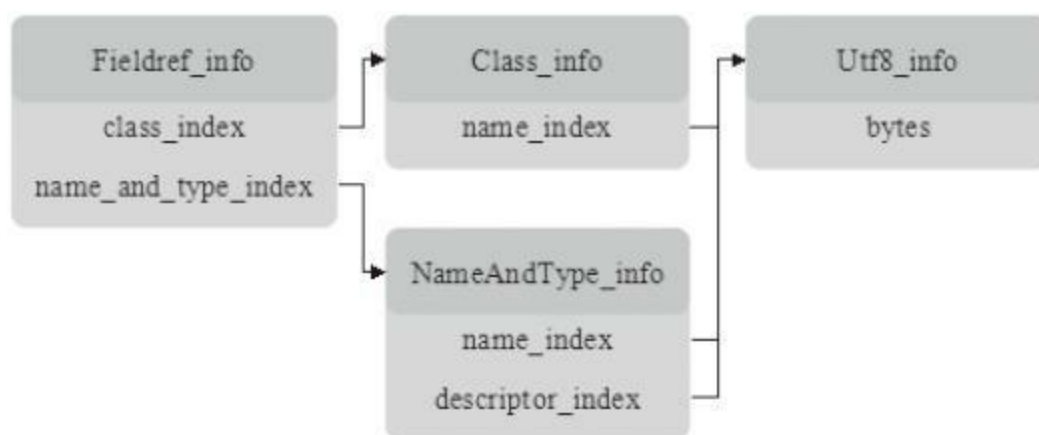


图3-20 常量引用关系

本节只是简单介绍常量池和各种常量的结构，在第6章讨论运行时常量池，第7章讨论方法调用时，会进一步讨论它们的用途。

3.4 解析属性表

3.2节大致勾勒出了class文件的结构，3.3节介绍了常量池。细心的读者一定会发现，还有一些重要的信息没有出现，如方法的字节码等。那么这些信息存在哪里呢？答案是属性表。属性表可谓是个大杂烩，里面存储了各式各样的信息。本节将详细讨论属性表。

3.4.1 AttributeInfo接口

和常量池类似，各种属性表达的信息也各不相同，因此无法用统一的结构来定义。不同之处在于，常量是由Java虚拟机规范严格定义的，共有14种。但属性是可以扩展的，不同的虚拟机实现可以定义自己的属性类型。由于这个原因，Java虚拟机规范没有使用tag，而是使用属性名来区别不同的属性。属性数据放在属性名之后的u1表中，这样Java虚拟机实现就可以跳过自己无法识别的属性。属性的结构定义如下：

```
attribute_info {  
    u2 attribute_name_index;  
    u4 attribute_length;  
    u1 info[attribute_length];  
}
```

注意，属性表中存放的属性名实际上并不是编码后的字符串，而是常量池索引，指向常量池中的CONSTANT_Utf8_info常量。在ch03\classfile目录下创建attribute_info.go文件，在其中定义AttributeInfo接口，代码如下：

```
package classfile
type AttributeInfo interface {
    readInfo(reader *ClassReader)
}
func readAttributes(reader *ClassReader, cp ConstantPool) []AttributeInfo
func readAttribute(reader *ClassReader, cp ConstantPool) AttributeInfo
func newAttributeInfo(attrName string, attrLen uint32,
    cp ConstantPool) AttributeInfo {...}
```

和ConstantInfo接口一样，AttributeInfo接口也只定义了一个readInfo（）方法，需要由具体的属性实现。readAttributes（）函数读取属性表，代码如下：

```
func readAttributes(reader *ClassReader, cp ConstantPool) []AttributeInfo {
    attributesCount := reader.readUint16()
    attributes := make([]AttributeInfo, attributesCount)
```

```
    for i := range attributes {  
        attributes[i] = readAttribute(reader, cp)  
    }  
    return attributes  
}
```

函数readAttribute（）读取单个属性，代码如下：

```
func readAttribute(reader *ClassReader, cp ConstantPool) Attribute {  
    attrNameIndex := reader.readUint16()  
    attrName := cp.getUtf8(attrNameIndex)  
    attrLen := reader.readUint32()  
    attrInfo := newAttributeInfo(attrName, attrLen, cp)  
    attrInfo.readInfo(reader)  
    return attrInfo  
}
```

readAttribute（）先读取属性名索引，根据它从常量池中找到属性名，然后读取属性长度，接着调用newAttributeInfo（）函数创建具体的属性实例。Java虚拟机规范预定义了23种属性，先解析其中的8种。newAttributeInfo（）函数的代码如下：

```
func newAttributeInfo(attrName string, attrLen uint32,
```

```
        cp ConstantPool) AttributeInfo {
    switch attrName {
    case "Code": return &CodeAttribute{cp: cp}
    case "ConstantValue": return &ConstantValueAttribute{}
    case "Deprecated": return &DeprecatedAttribute{}
    case "Exceptions": return &ExceptionsAttribute{}
    case "LineNumberTable": return &LineNumberTableAttribute{}
    case "LocalVariableTable": return &LocalVariableTableAttribute{}
    case "SourceFile": return &SourceFileAttribute{cp: cp}
    case "Synthetic": return &SyntheticAttribute{}
    default: return &UnparsedAttribute{attrName, attrLen, nil}
    }
}
```

UnparsedAttribute结构体在

ch03\classfile\attr_unparsed.go文件中，代码如下：

```
package classfile
type UnparsedAttribute struct {
    name    string
    length  uint32
    info    []byte
}
func (self *UnparsedAttribute) readInfo(reader *ClassReader) {
    self.info = reader.readBytes(self.length)
}
```

按照用途，23种预定义属性可以分为三组。第一组属性是实现Java虚拟机所必需的，共有5种；第二组属性是Java类库所必需的，共有12种；第三组

属性主要提供给工具使用，共有6种。第三组属性是可选的，也就是说可以不出现在class文件中。如果class文件中存在第三组属性，Java虚拟机实现或者Java类库也是可以利用它们的，比如使用LineNumberTable属性在异常堆栈中显示行号。

从class文件演进的角度来讲，JDK1.0时只有6种预定义属性，JDK1.1增加了3种。J2SE 5.0增加了9种属性，主要用于支持泛型和注解。Java SE 6增加了StackMapTable属性，用于优化字节码验证。Java SE 7增加了BootstrapMethods属性，用于支持新增的invokedynamic指令。Java SE 8又增加了三种属性。表3-5给出了这23种属性出现的Java版本、分组以及它们在class文件中的位置。

表3-4 预定义属性

| 属性名 | Java SE | 分组 | 位置 |
|-----------------------------|---------|----|------------------------------------|
| ConstantValue | 1.0.2 | 1 | field_info |
| Code | 1.0.2 | 1 | method_info |
| Exceptions | 1.0.2 | 1 | method_info |
| SourceFile | 1.0.2 | 3 | ClassFile |
| LineNumberTable | 1.0.2 | 3 | Code |
| LocalVariableTable | 1.0.2 | 3 | Code |
| InnerClasses | 1.1 | 2 | ClassFile |
| Synthetic | 1.1 | 2 | ClassFile, field_info, method_info |
| Deprecated | 1.1 | 3 | ClassFile, field_info, method_info |
| EnclosingMethod | 5.0 | 2 | ClassFile |
| Signature | 5.0 | 2 | ClassFile, field_info, method_info |
| SourceDebugExtension | 5.0 | 3 | ClassFile |
| LocalVariableTypeTable | 5.0 | 3 | Code |
| RuntimeVisibleAnnotations | 5.0 | 2 | ClassFile, field_info, method_info |
| RuntimeInvisibleAnnotations | 5.0 | 2 | ClassFile, field_info, method_info |

(续)

| 属性名 | Java SE | 分组 | 位置 |
|--------------------------------------|---------|----|--|
| RuntimeVisibleParameterAnnotations | 5.0 | 2 | method_info |
| RuntimeInvisibleParameterAnnotations | 5.0 | 2 | method_info |
| AnnotationDefault | 5.0 | 2 | method_info |
| StackMapTable | 6 | 1 | Code |
| BootstrapMethods | 7 | 1 | ClassFile |
| RuntimeVisibleTypeAnnotations | 8 | 2 | ClassFile, field_info, method_info, Code |
| RuntimeInvisibleTypeAnnotations | 8 | 2 | ClassFile, field_info, method_info, Code |
| MethodParameters | 8 | 2 | method_info |

由于篇幅的限制，下面只介绍其中的8种属性。

3.4.2 Deprecated和Synthetic属性

Deprecated和Synthetic是最简单的两种属性，仅起标记作用，不包含任何数据。这两种属性都是JDK1.1引入的，可以出现在ClassFile、field_info和method_info结构中，它们的结构定义如下：

```
Deprecated_attribute {  
    u2 attribute_name_index;  
    u4 attribute_length;  
}  
Synthetic_attribute {  
    u2 attribute_name_index;  
    u4 attribute_length;  
}
```

由于不包含任何数据，所以attribute_length的值必须是0。Deprecated属性用于指出类、接口、字段或方法已经不建议使用，编译器等工具可以根据Deprecated属性输出警告信息。J2SE 5.0之前可以使

用Javadoc提供的@deprecated标签指示编译器给类、接口、字段或方法添加Deprecated属性，语法格式如下：

```
/** @deprecated */  
public void oldMethod() {...}
```

从J2SE 5.0开始，也可以使用@Deprecated注解，语法格式如下：

```
@Deprecated  
public void oldMethod() {}
```

Synthetic属性用来标记源文件中不存在、由编译器生成的类成员，引入Synthetic属性主要是为了支持嵌套类和嵌套接口。具体细节就不介绍了，感兴趣的读者可以参考Java虚拟机规范相关章节。在ch03\classfile目录下创建attr_markers.go文件，在其

中定义DeprecatedAttribute和SyntheticAttribute结构体，代码如下：

```
package classfile
type DeprecatedAttribute struct { MarkerAttribute }
type SyntheticAttribute struct { MarkerAttribute }
type MarkerAttribute struct{}
func (self *MarkerAttribute) readInfo(reader *ClassReader) {
    // read nothing
}
```

由于这两个属性都没有数据，所以
readInfo（）方法是空的。

3.4.3 SourceFile属性

SourceFile是可选定长属性，只会在ClassFile结构中，用于指出源文件名。其结构定义如下：

```
SourceFile_attribute {  
    u2 attribute_name_index;  
    u4 attribute_length;  
    u2 sourcefile_index;  
}
```

attribute_length的值必须是2。sourcefile_index是常量池索引，指向CONSTANT_Utf8_info常量。在ch03\classfile目录下创建attr_source_file.go文件，在其中定义SourceFileAttribute结构体，代码如下：

```
package classfile  
type SourceFileAttribute struct {  
    cp          ConstantPool  
    sourceFileIndex uint16  
}
```

```

func (self *SourceFileAttribute) readInfo(reader *ClassReader)
    self.sourceFileIndex = reader.readUint16()
}
func (self *SourceFileAttribute) FileName() string {
    return self.cp.getUtf8(self.sourceFileIndex)
}

```

笔者的编译器给ClassFileTest生成了SourceFile属性，如图3-21所示。

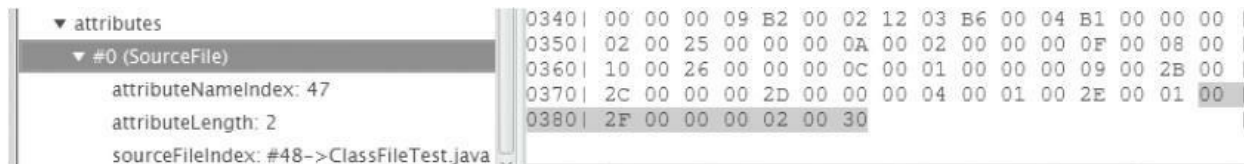


图3-21 用classpy观察SourceFile属性

第47和第48个常量，确实都是CONSTANT_Utf8_info常量，如图3-22所示。

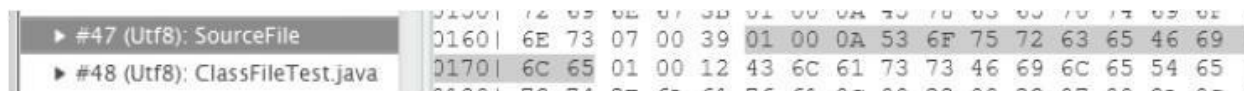


图3-22 用classpy观察SourceFile属性（2）

3.4.4 ConstantValue属性

ConstantValue是定长属性，只会出现在field_info结构中，用于表示常量表达式的值（详见Java语言规范的15.28节）。其结构定义如下：

```
ConstantValue_attribute {  
    u2 attribute_name_index;  
    u4 attribute_length;  
    u2 constantvalue_index;  
}
```

attribute_length的值必须是2。

constantvalue_index是常量池索引，但具体指向哪种常量因字段类型而异。表3-6给出了字段类型和常量类型的对应关系。

表3-5 字段类型和常量类型对应关系

| 字段类型 | 常量类型 |
|---------------------------------|-----------------------|
| long | CONSTANT_Long_info |
| float | CONSTANT_Float_info |
| double | CONSTANT_Double_info |
| int, short, char, byte, boolean | CONSTANT_Integer_info |
| String | CONSTANT_String_info |

在ch03\classfile目录下创建
attr_constant_value.go文件，在其中定义
ConstantValueAttribute结构体，代码如下：

```
package classfile
type ConstantValueAttribute struct {
    constantValueIndex uint16
}
func (self *ConstantValueAttribute) readInfo(reader *ClassReader) {
    self.constantValueIndex = reader.readUint16()
}
func (self *ConstantValueAttribute) ConstantValueIndex() uint16 {
    return self.constantValueIndex
}
```

在第6章讨论类和对象时，会介绍如何使用
ConstantValue属性。下面用classpy观察
ClassFileTest类的FLAG字段，如图3-23所示。

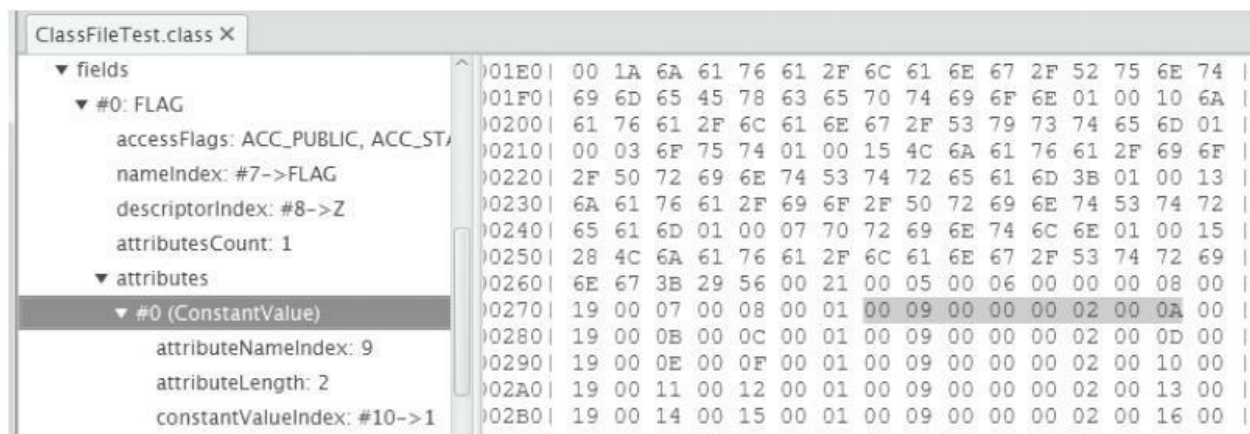


图3-23 用classpy观察ConstantValue属性

可以看到，属性表里确实有一个ConstantValue属性，constantvalue_index是10（0x0A），指向CONSTANT_Integer_info，如图3-24所示。

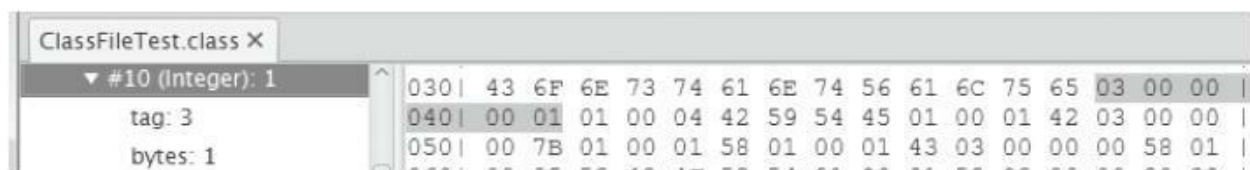


图3-24 用classpy观察ConstantValue属性（2）

3.4.5 Code属性

Code是变长属性，只存在于method_info结构中。Code属性中存放字节码等方法相关信息。相比前面介绍的几种属性，Code属性比较复杂，其结构定义如下：

```
Code_attribute {  
    u2 attribute_name_index;  
    u4 attribute_length;  
    u2 max_stack;  
    u2 max_locals;  
    u4 code_length;  
    u1 code[code_length];  
    u2 exception_table_length;  
    { u2 start_pc;  
      u2 end_pc;  
      u2 handler_pc;  
      u2 catch_type;  
    } exception_table[exception_table_length];  
    u2 attributes_count;  
    attribute_info attributes[attributes_count];  
}
```

max_stack给出操作数栈的最大深度，

max_locals给出局部变量表大小。接着是字节码，存在u1表中。最后是异常处理表和属性表。在第4章讨论运行时数据区，并且实现操作数栈和局部变量表时，max_stack和max_locals就会派上用场。在第5章讨论指令集和解释器时，会用到字节码。在第10章讨论异常处理时，会使用异常处理表。

把Code属性结构翻译成Go结构体，定义在ch03\classfile\attr_code.go文件中，代码如下：

```
package classfile
type CodeAttribute struct {
    cp          ConstantPool
    maxStack    uint16
    maxLocals   uint16
    code        []byte
    exceptionTable []*ExceptionTableEntry
    attributes   []AttributeInfo
}
type ExceptionTableEntry struct {
    startPc    uint16
    endPc      uint16
    handlerPc  uint16
    catchType  uint16
}
func (self *CodeAttribute) readInfo(reader *ClassReader) {...}
```

readInfo（）方法的代码如下：

```
func (self *CodeAttribute) readInfo(reader *ClassReader) {
    self.maxStack = reader.readUint16()
    self.maxLocals = reader.readUint16()
    codeLength := reader.readUint32()
    self.code = reader.readBytes(codeLength)
    self.exceptionTable = readExceptionTable(reader)
    self.attributes = readAttributes(reader, self.cp)
}
```

readExceptionTable（）函数的代码如下：

```
func readExceptionTable(reader *ClassReader) []*ExceptionTable
exceptionTableLength := reader.readUint16()
exceptionTable := make([]*ExceptionTableEntry, exceptionTableLength)
for i := range exceptionTable {
    exceptionTable[i] = &ExceptionTableEntry{
        startPc:  reader.readUint16(),
        endPc:    reader.readUint16(),
        handlerPc: reader.readUint16(),
        catchType: reader.readUint16(),
    }
}
return exceptionTable
}
```

ClassFileTest.main（）方法的Code属性如图3-25所示。

| | | |
|--|------|---|
| ▼ #1: main | 0210 | 00 03 6F 75 74 01 00 15 4C 6A 61 76 61 2F 69 6F |
| accessFlags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC | 0220 | 2F 50 72 69 6E 74 53 74 72 65 61 6D 3B 01 00 13 |
| nameIndex: #41->main | 0230 | 6A 61 76 61 2F 69 6F 2F 50 72 69 6E 74 53 74 72 |
| descriptorIndex: #42->([Ljava/lang/String;)V | 0240 | 65 61 6D 01 00 07 70 72 69 6E 74 6C 6E 01 00 15 |
| attributesCount: 2 | 0250 | 28 4C 6A 61 76 61 2F 6C 61 6E 67 2F 53 74 72 69 |
| ▼ attributes | 0260 | 6E 67 3B 29 56 00 21 00 05 00 06 00 00 00 08 00 |
| ▼ #0 (Code) | 0270 | 19 00 07 00 08 00 01 00 09 00 00 00 02 00 0A 00 |
| attributeNameIndex: 36 | 0280 | 19 00 0B 00 0C 00 01 00 09 00 00 00 02 00 0D 00 |
| attributeLength: 55 | 0290 | 19 00 0E 00 0F 00 01 00 09 00 00 00 02 00 10 00 |
| maxStack: 2 | 02A0 | 19 00 11 00 12 00 01 00 09 00 00 00 02 00 13 00 |
| maxLocals: 1 | 02B0 | 19 00 14 00 15 00 01 00 09 00 00 00 02 00 16 00 |
| codeLength: 9 | 02C0 | 19 00 17 00 18 00 01 00 09 00 00 00 02 00 19 00 |
| ► code | 02D0 | 19 00 1B 00 1C 00 01 00 09 00 00 00 02 00 1D 00 |
| exceptionTableLength: 0 | 02E0 | 19 00 1E 00 1F 00 01 00 09 00 00 00 02 00 20 00 |
| exceptionTable | 02F0 | 02 00 01 00 22 00 23 00 01 00 24 00 00 00 2F 00 |
| attributesCount: 2 | 0300 | 01 00 01 00 00 00 05 2A B7 00 01 B1 00 00 00 02 |
| ► attributes | 0310 | 00 25 00 00 00 06 00 01 00 00 00 03 00 26 00 00 |
| ► #1 (Exceptions) | 0320 | 00 0C 00 01 00 00 00 05 00 27 00 28 00 00 00 09 |
| | 0330 | 00 29 00 2A 00 02 00 24 00 00 00 37 00 02 00 01 |
| | 0340 | 00 00 00 09 B2 00 02 12 03 B6 00 04 B1 00 00 00 |
| | 0350 | 02 00 25 00 00 00 0A 00 02 00 00 00 0F 00 08 00 |
| | 0360 | 10 00 26 00 00 00 0C 00 01 00 00 00 09 00 2B 00 |
| | 0370 | 2C 00 00 00 2D 00 00 00 04 00 01 00 2E 00 01 00 |
| | 0380 | 2F 00 00 00 02 00 30 |

图3-25 用classpy观察Code属性

3.4.6 Exceptions属性

Exceptions是变长属性，记录方法抛出的异常表，其结构定义如下：

```
Exceptions_attribute {  
    u2 attribute_name_index;  
    u4 attribute_length;  
    u2 number_of_exceptions;  
    u2 exception_index_table[number_of_exceptions];  
}
```

在ch03\classfile目录下创建attr_exceptions.go文件，在其中定义ExceptionsAttribute结构体，代码如下：

```
package classfile  
type ExceptionsAttribute struct {  
    exceptionIndexTable []uint16  
}  
func (self *ExceptionsAttribute) readInfo(reader *ClassReader) {  
    self.exceptionIndexTable = reader.readUint16s()  
}  
func (self *ExceptionsAttribute) ExceptionIndexTable() []uint16 {  
    return self.exceptionIndexTable  
}
```

代码比较简单，就不多解释了。

ClassFileTest.main（）方法的Exceptions属性如图3-26所示。

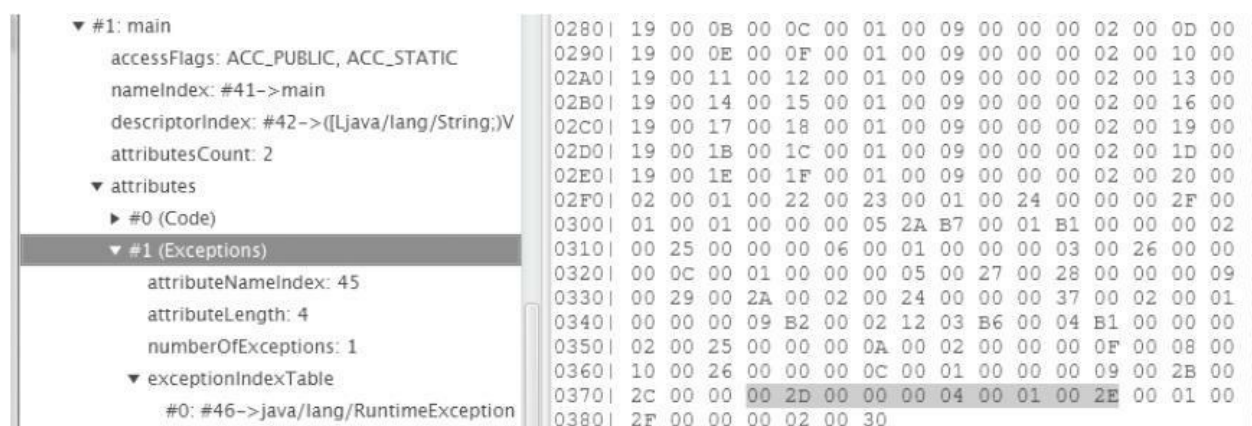


图3-26 用classpy观察Code属性

3.4.7 LineNumberTable和

LocalVariableTable属性

LineNumberTable属性表存放方法的行号信息，LocalVariableTable属性表中存放方法的局部变量信息。这两种属性和前面介绍的SourceFile属性都属于调试信息，都不是运行时必需的。在使用javac编译器编译Java程序时，默认会在class文件中生成这些信息。可以使用javac提供的-g: none选项来关闭这些信息的生成，这里就不多介绍了，具体请参考javac用法。

LineNumberTable和LocalVariableTable属性表在结构上很像，下面以LineNumberTable为例进行讨论，它的结构定义如下：

```
LineNumberTable_attribute {
    u2 attribute_name_index;
    u4 attribute_length;
    u2 line_number_table_length;
    {    u2 start_pc;
        u2 line_number;
    } line_number_table[line_number_table_length];
}
```

把上面的结构定义翻译成Go结构体，定义在ch03\classfile\attr_line_number_table.go文件中，代码如下：

```
package classfile
type LineNumberTableAttribute struct {
    lineNumberTable []*LineNumberTableEntry
}
type LineNumberTableEntry struct {
    startPc    uint16
    lineNumber uint16
}
func (self *LineNumberTableAttribute) readInfo(reader *ClassRe
```

readInfo（）方法读取属性表数据，代码如下：

```
func (self *LineNumberTableAttribute) readInfo(reader *ClassRe
    lineNumberTableLength := reader.readUint16()
```

```
self.lineNumberTable = make([]*LineNumberTableEntry, lineNu
for i := range self.lineNumberTable {
    self.lineNumberTable[i] = &LineNumberTableEntry{
        startPc:    reader.readUint16(),
        lineNumber: reader.readUint16(),
    }
}
}
```

在第10章讨论异常处理时会详细讨论
LineNumberTable属性。

3.5 测试本章代码

在第2章的测试中，把class文件加载到了内存中，并且把一堆看似杂乱无章的数字打印到了控制台。相信读者一定不会满足于此。本节就来修改测试代码，把命令行工具临时打造成一个简化版的javap。

打开ch03\main.go文件，修改import语句和startJVM（）函数，代码如下：

```
package main
import "fmt"
import "strings"
import "jvmgo/ch03/classfile"
import "jvmgo/ch03/classpath"
func main() {...}
func startJVM(options *cmdline.Options, class string, args []s
```

main（）函数不用变，修改startJVM（）函

数，代码如下：

```
func startJVM(cmd *Cmd) {
    cp := classpath.Parse(cmd.XjreOption, cmd.cpOption)
    className := strings.Replace(cmd.class, ".", "/", -1)
    cf := loadClass(className, cp)
    fmt.Println(cmd.class)
    printClassInfo(cf)
}
```

loadClass（）函数读取并解析class文件，代码如下：

```
func loadClass(className string, cp *classpath.Classpath) *classfile.Classfile {
    classData, _, err := cp.ReadClass(className)
    if err != nil {
        panic(err)
    }
    cf, err := classfile.Parse(classData)
    if err != nil {
        panic(err)
    }
    return cf
}
```

printClassInfo（）函数把class文件的一些重要信息打印出来，代码如下：

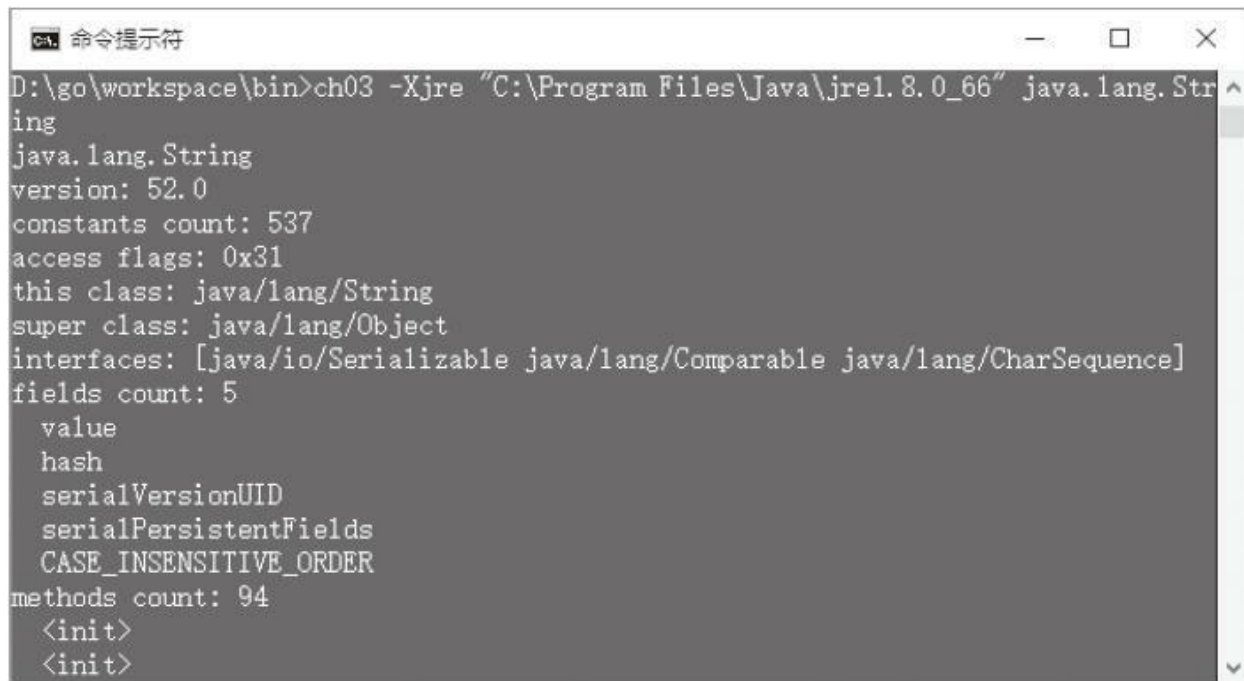
```
func printClassInfo(cf *classfile.ClassFile) {  
    fmt.Printf("version: %v.%v\n", cf.MajorVersion(), cf.MinorV  
    fmt.Printf("constants count: %v\n", len(cf.ConstantPool()))  
    fmt.Printf("access flags: 0x%x\n", cf.AccessFlags())  
    fmt.Printf("this class: %v\n", cf.ClassName())  
    fmt.Printf("super class: %v\n", cf.SuperClassName())  
    fmt.Printf("interfaces: %v\n", cf.InterfaceNames())  
    fmt.Printf("fields count: %v\n", len(cf.Fields()))  
    for _, f := range cf.Fields() {  
        fmt.Printf("  %s\n", f.Name())  
    }  
    fmt.Printf("methods count: %v\n", len(cf.Methods()))  
    for _, m := range cf.Methods() {  
        fmt.Printf("  %s\n", m.Name())  
    }  
}
```

打开命令行窗口，执行下面的命令编译本章代码。

```
go install jvmgo\ch03
```

编译成功后，在D: \go\workspace\bin目录下会出现ch03.exe文件。执行ch03.exe，指定-Xjre选项和类名，就可以打印出class文件的信息。笔者把java.lang.String.class文件（位于rt.jar中）的信息打印了出来，如图3-27所示。如果读者想测试自己编

写的类，记得要指定-classpath选项。与第2章相比，我们显然取得了很大的进步。



```
命令提示符
D:\go\workspace\bin>ch03 -Xjre "C:\Program Files\Java\jre1.8.0_66" java.lang.String
java.lang.String
version: 52.0
constants count: 537
access flags: 0x31
this class: java/lang/String
super class: java/lang/Object
interfaces: [java/io/Serializable java/lang/Comparable java/lang/CharSequence]
fields count: 5
    value
    hash
    serialVersionUID
    serialPersistentFields
    CASE_INSENSITIVE_ORDER
methods count: 94
    <init>
    <init>
```

图3-27 ch03.exe的测试结果

3.6 本章小结

计算机科学家David Wheeler有一句名言：“计算机科学中的任何难题都可以通过增加一个中间层来解决”^[1]。ClassFile结构体就是为了实现类加载功能而增加的中间层。在第6章，我们会进一步处理ClassFile结构体，把它转变Class结构体，并放入方法区。不过在此之前，要先在第4章实现运行时数据区，在第5章实现字节码解释器。

^[1] 原文为All problems in computer science can be solved by another level of indirection。

第4章 运行时数据区

第1章编写了命令行工具，第2章和第3章讨论了如何搜索和解析class文件。读者也许有些着急了，为什么读到第4章后连Java虚拟机的影子都还没有看到？别着急，本章就来讨论并初步实现运行时数据区（run-time data area），为下一章编写字节码解释器做准备。

在开始阅读本章之前，还是先准备好目录结构。复制ch03目录，改名为ch04。修改main.go等源文件，把import语句中的ch03全都改成ch04，然后在ch04目录下创建rtda^[1]子目录。现在我们的目录结构应该如下所示：

```
D:\go\workspace\src
|-jvmgo
```

```
| -ch01 ~ ch03  
| -ch04  
| -classfile  
| -classpath  
| -rtda  
| -cmd.go  
| -main.go
```

[1] rtda是run-time data area的首字母缩写。

4.1 运行时数据区概述

在运行Java程序时，Java虚拟机需要使用内存来存放各式各样的数据。Java虚拟机规范把这些内存区域叫作运行时数据区。运行时数据区可以分为两类：一类是多线程共享的，另一类则是线程私有的。多线程共享的运行时数据区需要在Java虚拟机启动时创建好，在Java虚拟机退出时销毁。线程私有的运行时数据区则在创建线程时才创建，线程退出时销毁。

多线程共享的内存区域主要存放两类数据：类数据和类实例（也就是对象）。对象数据存放在堆（Heap）中，类数据存放在方法区（Method Area）中。堆由垃圾收集器定期清理，所以程序员

不需要关心对象空间的释放。类数据包括字段和方法信息、方法的字节码、运行时常量池，等等。从逻辑上来讲，方法区其实也是堆的一部分。

线程私有的运行时数据区用于辅助执行Java字节码。每个线程都有自己的pc寄存器（Program Counter）和Java虚拟机栈（JVM Stack）。Java虚拟机栈又由栈帧（Stack Frame，后面简称帧）构成，帧中保存方法执行的状态，包括局部变量表（Local Variable）和操作数栈（Operand Stack）等。在任一时刻，某一线程肯定是在执行某个方法。这个方法叫作该线程的当前方法；执行该方法的帧叫作线程的当前帧；声明该方法的类叫作当前类。如果当前方法是Java方法，则pc寄存器中存放当前正在执行的Java虚拟机指令的地址，否则，当前方法是本

地方法，pc寄存器中的值没有明确定义。

根据以上描述，可以大致勾勒出运行时数据区的逻辑结构，如图4-1所示。

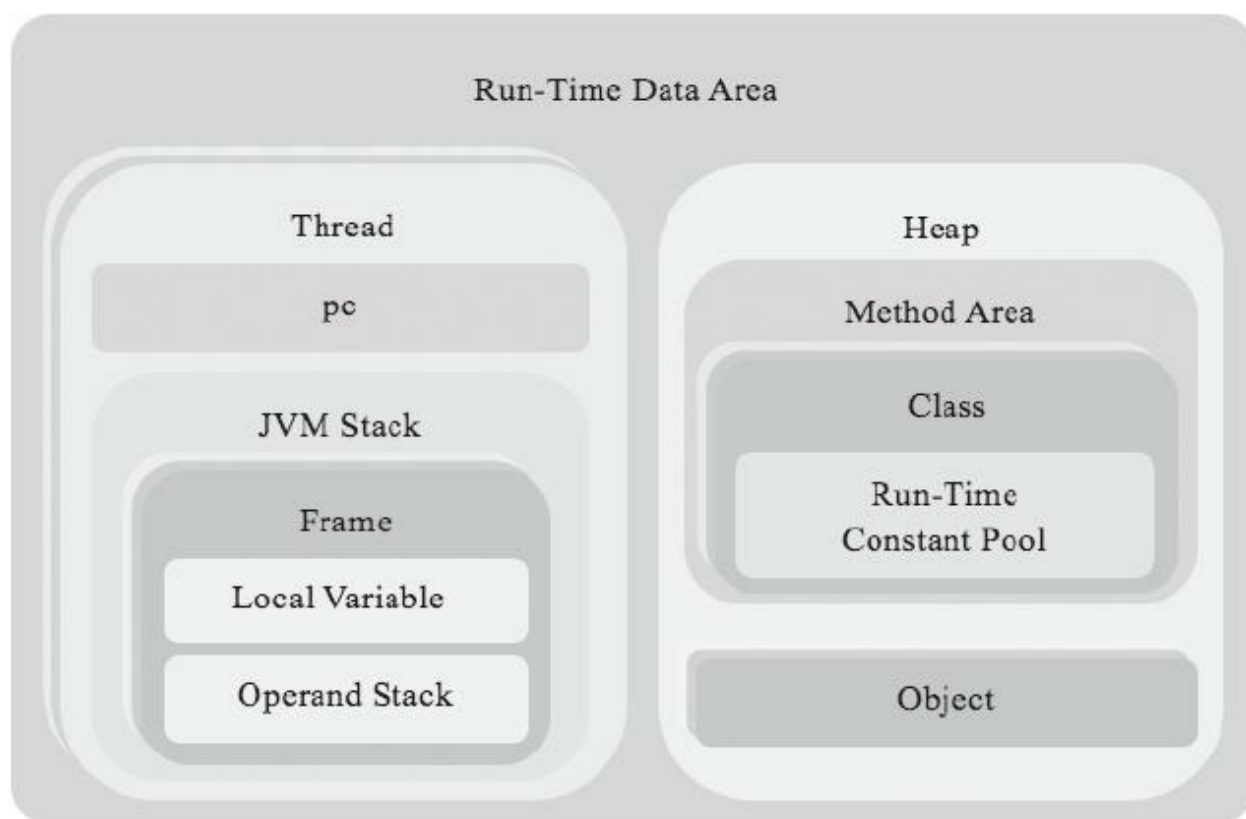


图4-1 运行时数据区示意图

Java虚拟机规范对于运行时数据区的规定是相当宽松的。以堆为例：堆可以是连续空间，也可以

不连续。堆的大小可以固定，也可以在运行时按需扩展^[1]。虚拟机实现者可以使用任何垃圾回收算法管理堆，甚至完全不进行垃圾收集也是可以的。由于Go本身也有垃圾回收功能，所以可以直接使用Go的堆和垃圾收集器，这大大简化了我们的工作。

本章将初步实现线程私有的运行时数据区，为第5章介绍指令集打下基础。方法区和运行时常量池将在第6章详细介绍。

^[1] java命令提供了-Xms和-Xmx两个非标准选项，用来调整堆的初始大小和最大大小。java命令的详细介绍请参考第1章内容。

4.2 数据类型

Java虚拟机可以操作两类数据：基本类型（primitive type）和引用类型（reference type）。基本类型的变量存放的就是数据本身，引用类型的变量存放的是对象引用，真正的对象数据是在堆里分配的。这里所说的变量包括类变量（静态字段）、实例变量（非静态字段）、数组元素、方法的参数和局部变量，等等。

基本类型可以进一步分为布尔类型（boolean type）和数字类型（numeric type）^[1]，数字类型又可以分为整数类型（integral type）和浮点数类型（floating-point type）。引用类型可以进一步分为3种：类类型、接口类型和数组类型。类类型引用指

向类实例，数组类型引用指向数组实例，接口类型引用指向实现了该接口的类或数组实例。引用类型有一个特殊的值——`null`，表示该引用不指向任何对象。

Go语言提供了非常丰富的数据类型，包括各种整数和两种精度的浮点数。Java和Go的浮点数都采用IEEE 754规范 [2]。对于基本类型，可以直接在Go和Java之间建立映射关系。对于引用类型，自然的选择是使用指针。Go提供了`nil`，表示空指针，正好可以用来表示`null`。由于要到第6章才开始实现类和对象，所以本章先定义一个临时的结构体，用它来表示对象。在`ch04\rtida`目录下创建`object.go`，在其中定义`Object`结构体，代码如下：

```
package rtida
type Object struct {
    // todo
```

}

表4-1对Java虚拟机支持的类型进行了总结。

表4-1 Java虚拟机数据类型

| Java 数据类型 | | | | Go 数据类型 |
|-----------|------|-------|---------|---------|
| 基本类型 | 数字类型 | 整数类型 | byte | int8 |
| | | | short | int16 |
| | | | int | int32 |
| | | | long | int64 |
| | | | char | uint16 |
| | | 浮点数类型 | float | float32 |
| | | | double | float64 |
| | 布尔类型 | | boolean | bool |
| 引用类型 | | 类类型 | *Object | |
| | | 接口类型 | *Object | |
| | | 数组类型 | *Object | |
| | | null | nil | |

[1] 还有一种基本类型是returnAddress，它和jsr、ret、ret_w指令一起，用来实现finally子句。不过从Java 6开始，Oracle的Java编译器已经不再使用这三条指令了。详细情况请参考第10章内容。

[2] 本书不讨论浮点数细节，如在内存中的编码形式等。如果读者需要了解这方面的知识，可以阅读

Java虚拟机规范或IEEE 754规范的相关章节。

4.3 实现运行时数据区

前面两节介绍了一些必要的理论，并且定义了Object结构体。本节将实现线程私有的运行时数据区。下面先从线程开始。

4.3.1 线程

在ch04\jvm\rtda目录下创建thread.go文件，在其中定义Thread结构体，代码如下：

```
package rtda
type Thread struct {
    pc      int
    stack *Stack
}
func NewThread() *Thread {...}
func (self *Thread) PC() int { return self.pc } // getter
func (self *Thread) SetPC(pc int) { self.pc = pc } // setter
func (self *Thread) PushFrame(frame *Frame) {...}
func (self *Thread) PopFrame() *Frame {...}
func (self *Thread) CurrentFrame() *Frame {...}
```

目前只定义了pc和stack两个字段。pc字段无需解释，stack字段是Stack结构体（Java虚拟机栈）指针。Stack结构体在4.3.2节介绍。

和堆一样，Java虚拟机规范对Java虚拟机栈的约束也相当宽松。Java虚拟机栈可以是连续的空

间，也可以不连续；可以是固定大小，也可以在运行时动态扩展^[1]。如果Java虚拟机栈有大小限制，且执行线程所需的栈空间超出了这个限制，会导致StackOverflowError异常抛出。如果Java虚拟机栈可以动态扩展，但是内存已经耗尽，会导致OutOfMemoryError异常抛出。

NewThread（）函数创建Thread实例的代码如下：

```
func NewThread() *Thread {  
    return &Thread{  
        stack: newStack(1024),  
    }  
}
```

newStack（）函数创建Stack结构体实例，它的参数表示要创建的Stack最多可以容纳多少帧，4.3.2节将给出这个函数的代码。这里暂时将它赋值为

1024，感兴趣的读者可以修改我们的命令行工具，添加选项来指定这个参数。

PushFrame（）和PopFrame（）方法只是调用Stack结构体的相应方法而已，代码如下：

```
func (self *Thread) PushFrame(frame *Frame) {
    self.stack.push(frame)
}
func (self *Thread) PopFrame() *Frame {
    return self.stack.pop()
}
```

CurrentFrame（）方法返回当前帧，代码如下：

```
func (self *Thread) CurrentFrame() *Frame {
    return self.stack.top()
}
```

[1] java命令提供了-Xss选项来设置Java虚拟机栈大小。

4.3.2 Java虚拟机栈

如前所述，Java虚拟机规范对Java虚拟机栈的约束非常宽松。我们用经典的链表（linked list）数据结构来实现Java虚拟机栈，这样栈就可以按需使用内存空间，而且弹出的帧也可以及时被Go的垃圾收集器回收。在ch04\jvm\rtda目录下创建jvm_stack.go文件，在其中定义Stack结构体，代码如下：

```
package rtda
type Stack struct {
    maxSize    uint
    size       uint
    _top       *Frame
}
func newStack(maxSize uint) *Stack {...}
func (self *Stack) push(frame *Frame) {...}
func (self *Stack) pop() *Frame {...}
func (self *Stack) top() *Frame {...}
```

maxSize字段保存栈的容量（最多可以容纳多少帧），size字段保存栈的当前大小，_top字段保存栈顶指针。newStack（）函数的代码如下：

```
func newStack(maxSize uint) *Stack {  
    return &Stack{  
        maxSize: maxSize,  
    }  
}
```

push（）方法把帧推入栈顶，代码如下：

```
func (self *Stack) push(frame *Frame) {  
    if self.size >= self.maxSize {  
        panic("java.lang.StackOverflowError")  
    }  
    if self._top != nil {  
        frame.lower = self._top  
    }  
    self._top = frame  
    self.size++  
}
```

如果栈已经满了，按照Java虚拟机规范，应该抛出StackOverflowError异常。在第10章才会讨论异

常，这里先调用panic（）函数终止程序执行。

pop（）方法把栈顶帧弹出，代码如下：

```
func (self *Stack) pop() *Frame {
    if self._top == nil {
        panic("jvm stack is empty!")
    }
    top := self._top
    self._top = top.lower
    top.lower = nil
    self.size--
    return top
}
```

如果此时栈是空的，肯定是我们的虚拟机有bug，调用panic（）函数终止程序执行即可。

top（）方法只是返回栈顶帧，但并不弹出，代码如下：

```
func (self *Stack) top() *Frame {
    if self._top == nil {
        panic("jvm stack is empty!")
    }
    return self._top
}
```

4.3.3 帧

在ch04\jvm\rtdata目录下创建frame.go文件，在其中定义Frame结构体，代码如下：

```
package rtdata
type Frame struct {
    lower          *Frame
    localVars      LocalVars
    operandStack   *OperandStack
}
func newFrame(maxLocals, maxStack uint) *Frame {...}
```

Frame结构体暂时也比较简单，只有三个字段，后续章节还会继续完善它。lower字段用来实现链表数据结构，localVars字段保存局部变量表指针，operandStack字段保存操作数栈指针。

NewFrame（）函数创建Frame实例，代码如下：

```
func NewFrame(maxLocals, maxStack uint) *Frame {
    return &Frame{
        localVars:    newLocalVars(maxLocals),
```

```
        operandStack: newOperandStack(maxStack),  
    }  
}
```

执行方法所需的局部变量表大小和操作数栈深度是由编译器预先计算好的，存储在class文件method_info结构的Code属性中，具体可以参考3.4.5节。

Thread、Stack和Frame结构体的代码都已经给出了，根据代码，可以画出Java虚拟机栈的链表结构，如图4-2所示。

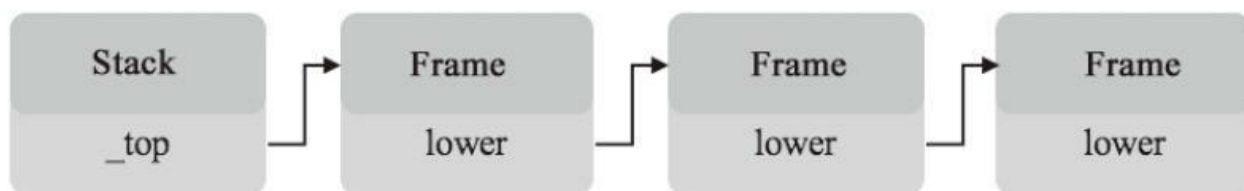


图4-2 使用链表实现Java虚拟机栈

4.3.4 局部变量表

局部变量表是按索引访问的，所以很自然，可以把它想象成一个数组。根据Java虚拟机规范，这个数组的每个元素至少可以容纳一个int或引用值，两个连续的元素可以容纳一个long或double值。

那么使用哪种Go语言数据类型来表示这个数组呢？最容易想到的是[]int。Go的int类型因平台而异，在64位系统上是int64，在32位系统上是int32，总之足够容纳Java的int类型。另外它和内置的uintptr类型宽度一样，所以也足够放下一个内存地址。通过unsafe包可以拿到结构体实例的地址，如下所示：

```
obj := &Object{}  
ptr := uintptr(unsafe.Pointer(obj))
```

```
ref := int(ptr)
```

但遗憾的是，Go的垃圾回收机制并不能有效处理uintptr指针。也就是说，如果一个结构体实例，除了uintptr类型指针保存它的地址之外，其他地方都没有引用这个实例，它就会被当作垃圾回收。

另外一个方案是用[]interface{}类型，这个方案在实现上没有问题，只是写出来的代码可读性太差。第三种方案是定义一个结构体，让它可以同时容纳一个int值和一个引用值。这里将使用第三种方案。在ch04\rtida目录下创建slot.go文件，在其中定义Slot结构体，代码如下：

```
package rtda
type Slot struct {
    num int32
    ref *Object
}
```

num字段存放整数，ref字段存放引用，刚好满足我们的需求。下面用它来实现局部变量表。在ch04\rttda目录下创建local_vars.go文件，在其中定义LocalVars类型，代码如下：

```
package rtda
import "math"
type LocalVars []Slot
```

继续编辑local_vars.go文件，在其中定义newLocalVars（）函数，代码如下：

```
func newLocalVars(maxLocals uint) LocalVars {
    if maxLocals > 0 {
        return make([]Slot, maxLocals)
    }
    return nil
}
```

newLocalVars（）函数创建LocalVars实例，代码比较简单，这里就不多解释了。

在第5章大家会看到，操作局部变量表和操作数栈的指令都是隐含类型信息的。下面给LocalVars类型定义一些方法，用来存取不同类型的变量。int变量最简单，直接存取即可。

```
func (self LocalVars) SetInt(index uint, val int32) {
    self[index].num = val
}
func (self LocalVars) GetInt(index uint) int32 {
    return self[index].num
}
```

float变量可以先转成int类型，然后按int变量来处理。

```
func (self LocalVars) SetFloat(index uint, val float32) {
    bits := math.Float32bits(val)
    self[index].num = int32(bits)
}
func (self LocalVars) GetFloat(index uint) float32 {
    bits := uint32(self[index].num)
    return math.Float32frombits(bits)
}
```

long变量则需要拆成两个int变量。

```
func (self LocalVars) SetLong(index uint, val int64) {
    self[index].num = int32(val)
    self[index+1].num = int32(val >> 32)
}
func (self LocalVars) GetLong(index uint) int64 {
    low := uint32(self[index].num)
    high := uint32(self[index+1].num)
    return int64(high)<<32 | int64(low)
}
```

double变量可以先转成长类型，然后按照long变量来处理。

```
func (self LocalVars) SetDouble(index uint, val float64) {
    bits := math.Float64bits(val)
    self.SetLong(index, int64(bits))
}
func (self LocalVars) GetDouble(index uint) float64 {
    bits := uint64(self.GetLong(index))
    return math.Float64frombits(bits)
}
```

最后是引用值，也比较简单，直接存取即可。

```
func (self LocalVars) SetRef(index uint, ref *Object) {
    self[index].ref = ref
}
func (self LocalVars) GetRef(index uint) *Object {
    return self[index].ref
}
```

请读者注意，我们并没有真的对boolean、byte、short和char类型定义存取方法，这些类型的值都可以转换成int值类来处理。下面我们来实现操作数栈。

4.3.5 操作数栈

操作数栈的实现方式和局部变量表类似。在ch04\rtida目录下创建operand_stack.go文件，在其中定义OperandStack结构体，代码如下：

```
package rtda
import "math"
type OperandStack struct {
    size uint
    slots []Slot
}
```

操作数栈的大小是编译器已经确定的，所以可以用[]Slot实现。size字段用于记录栈顶位置。继续编辑operand_stack.go，在其中实现newOperandStack（）函数，代码如下：

```
func newOperandStack(maxStack uint) *OperandStack {
    if maxStack > 0 {
        return &OperandStack{
            slots: make([]Slot, maxStack),
        }
    }
}
```

```
    }  
  }  
  return nil  
}
```

代码也比较简单，在此就不多解释了。和局部变量表类似，需要定义一些方法从操作数栈中弹出，或者往其中推入各种类型的变量。先看最简单的int变量。

```
func (self *OperandStack) PushInt(val int32) {  
    self.slots[self.size].num = val  
    self.size++  
}  
func (self *OperandStack) PopInt() int32 {  
    self.size--  
    return self.slots[self.size].num  
}
```

PushInt（）方法往栈顶放一个int变量，然后把size加1。PopInt（）方法则恰好相反，先把size减1，然后返回变量值。float变量还是先转成int类型，然后按int变量处理。

```
func (self *OperandStack) PushFloat(val float32) {
    bits := math.Float32bits(val)
    self.slots[self.size].num = int32(bits)
    self.size++
}
func (self *OperandStack) PopFloat() float32 {
    self.size--
    bits := uint32(self.slots[self.size].num)
    return math.Float32frombits(bits)
}
```

把long变量推入栈顶时，要拆成两个int变量。

弹出时，先弹出两个int变量，然后组装成一个long变量。

```
func (self *OperandStack) PushLong(val int64) {
    self.slots[self.size].num = int32(val)
    self.slots[self.size+1].num = int32(val >> 32)
    self.size += 2
}
func (self *OperandStack) PopLong() int64 {
    self.size -= 2
    low := uint32(self.slots[self.size].num)
    high := uint32(self.slots[self.size+1].num)
    return int64(high)<<32 | int64(low)
}
```

double变量先转成长类型，然后按long变量处理。

```
func (self *OperandStack) PushDouble(val float64) {
    bits := math.Float64bits(val)
    self.PushLong(int64(bits))
}
func (self *OperandStack) PopDouble() float64 {
    bits := uint64(self.PopLong())
    return math.Float64frombits(bits)
}
```

最后看引用类型，代码如下：

```
func (self *OperandStack) PushRef(ref *Object) {
    self.slots[self.size].ref = ref
    self.size++
}
func (self *OperandStack) PopRef() *Object {
    self.size--
    ref := self.slots[self.size].ref
    self.slots[self.size].ref = nil
    return ref
}
```

PushRef（）方法比较简单，此处不做太多解释。**PopRef（）**方法需要说明一点：弹出引用后，把Slot结构体的ref字段设置成nil，这样做是为了帮助Go的垃圾收集器回收Object结构体实例。

至此，局部变量表和操作数栈都准备好了。仅

通过代码来理解它们可能不是很直观，下面我们将通过一个具体的例子来分析局部变量表和操作数的使用。

4.3.6 局部变量表和操作数栈实例分析

以圆形的周长公式为例进行分析，下面是Java方法的代码。

```
public static float circumference(float r) {  
    float pi = 3.14f;  
    float area = 2 * pi * r;  
    return area;  
}
```

上面的方法会被javac编译器编译成如下字节码：

```
00  ldc #4  
02  fstore_1  
03  fconst_2  
04  fload_1  
05  fmul  
06  fload_0  
07  fmul  
08  fstore_2  
09  fload_2  
10  return
```

下面分析这段字节码的执行。

circumference（）方法的局部变量表大小是3，操作数栈深度是2。假设调用方法时，传递给它的参数是1.6f，方法开始执行前，帧的状态如图4-3所示。

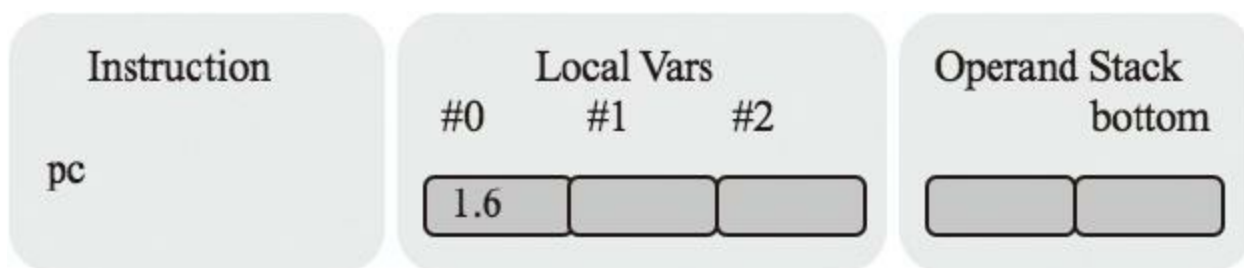


图4-3 circumferencence（）方法执行示意图（1）

第一条指令是ldc，它把3.14f推入栈顶，如图4-4所示。

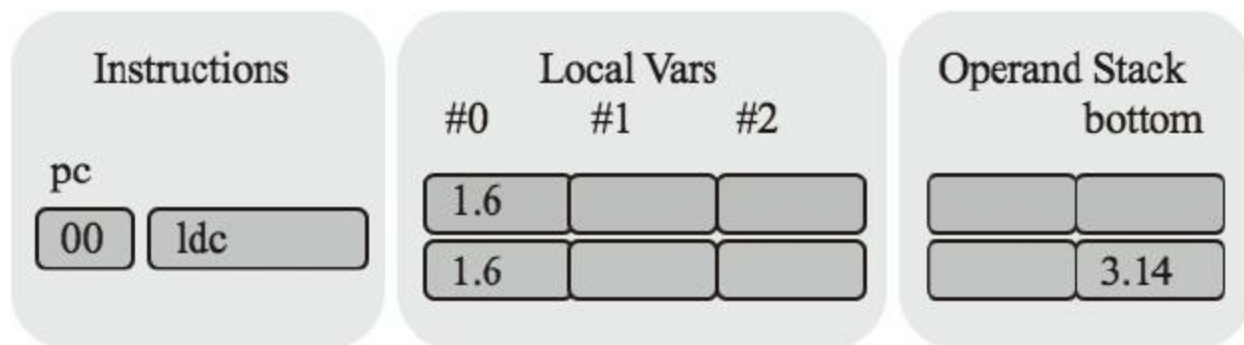


图4-4 circumferencence（）方法执行示意图（2）

注意，上面是局部变量表和操作数栈过去的状态，最下面是当前状态。接着是fstore_1指令，它把栈顶的3.14f弹出，放到#1号局部变量中，如图4-5所示。

fconst_2指令把2.0f推到栈顶，如图4-6所示。

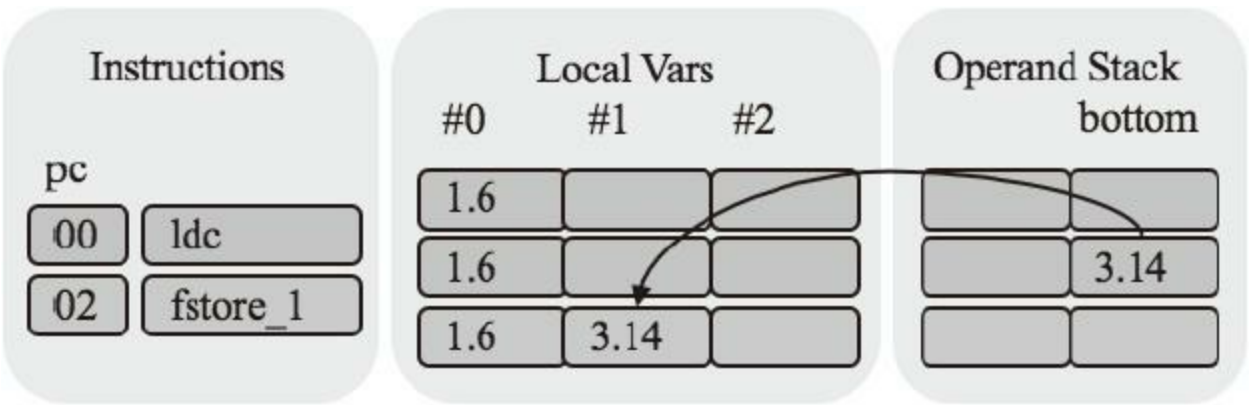


图4-5 circumference () 方法执行示意图 (3)

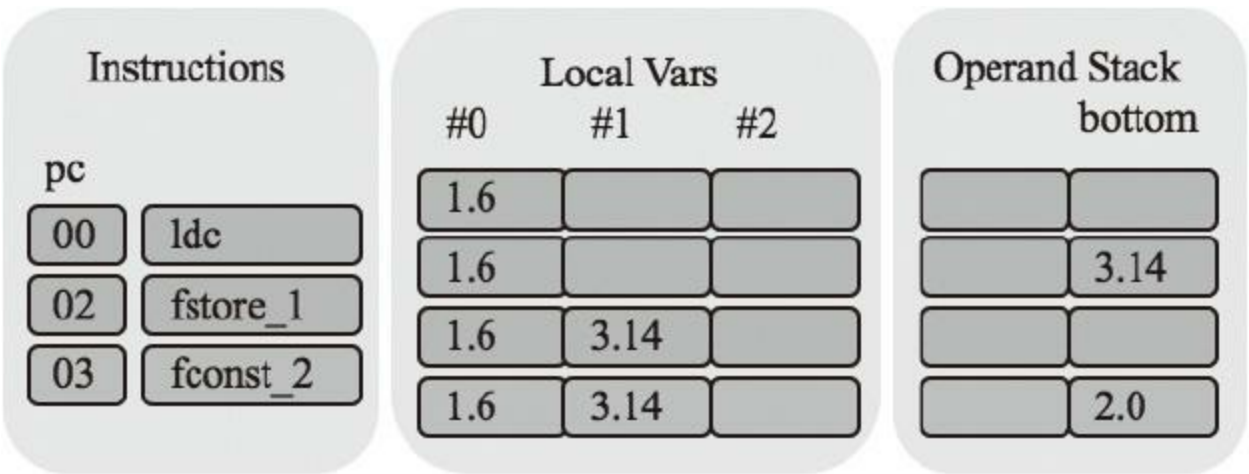


图4-6 circumference () 方法执行示意图 (4)

fload_1指令把#1号局部变量推入栈顶，如图4-7所示。

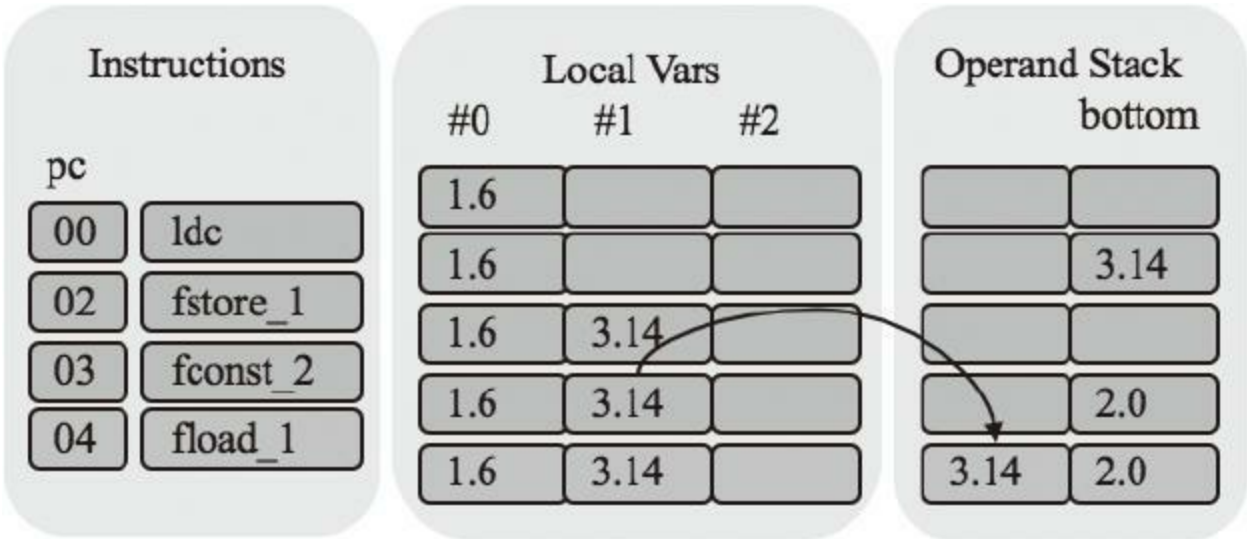


图4-7 circumference () 方法执行示意图 (5)

`fmul`指令执行浮点数乘法。它把栈顶的两个浮点数弹出，相乘，然后把结果推入栈顶，如图4-8所示。

`fload_0`指令把#0号局部变量推入栈顶，如图4-

9所示。

fmul继续乘法计算，如图4-10所示。

fstore_2指令把操作数栈顶的float值弹出，放入#2号局部变量表，如图4-11所示。



图4-8 circumference () 方法执行示意图 (6)

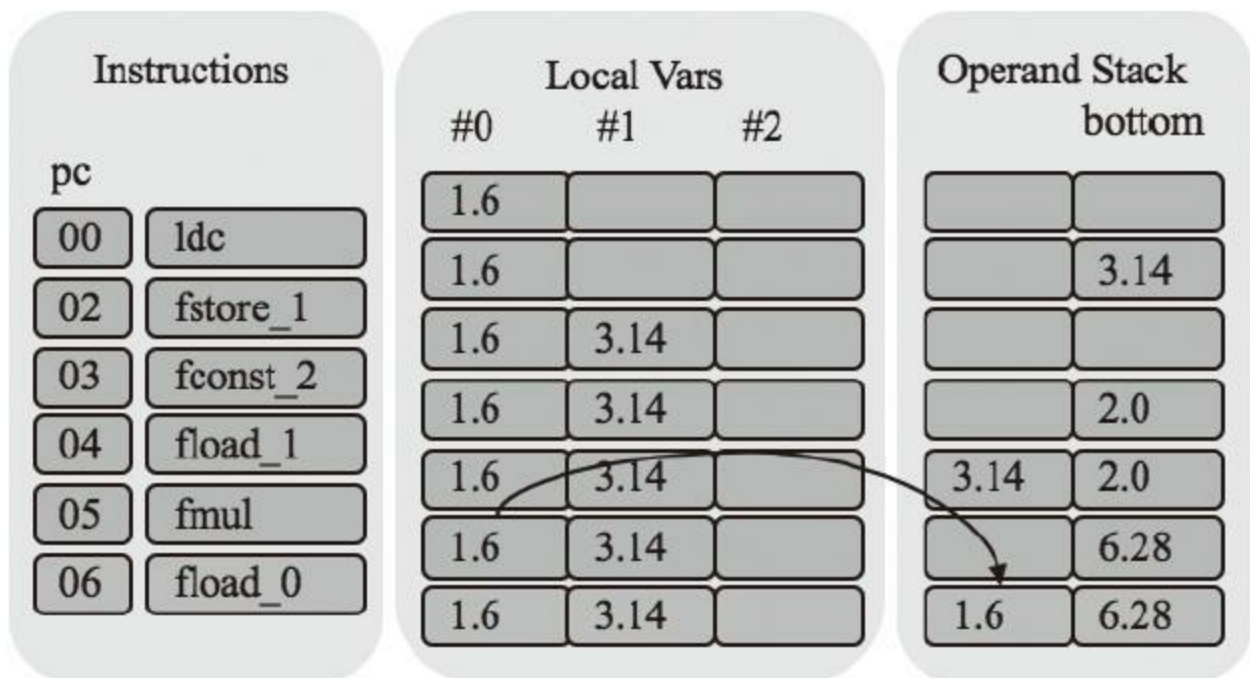


图4-9 circumference () 方法执行示意图 (7)

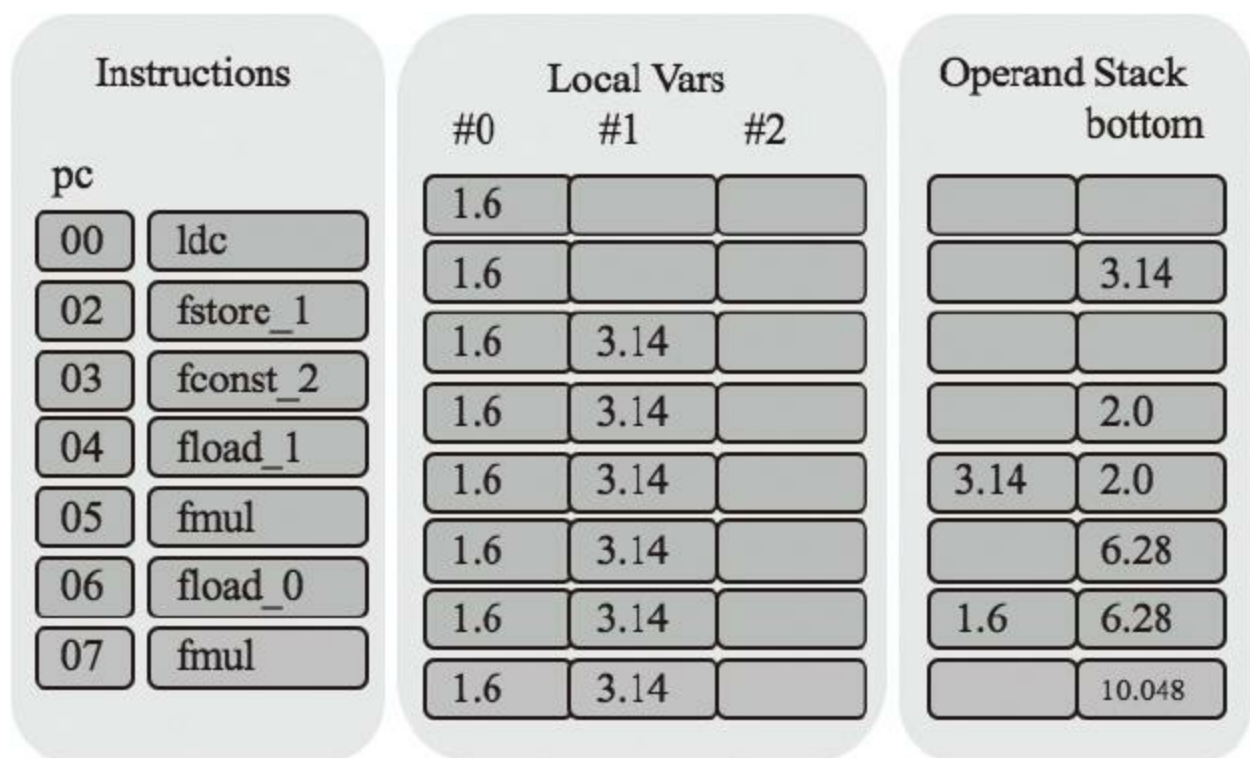


图4-10 circumference () 方法执行示意图 (8)

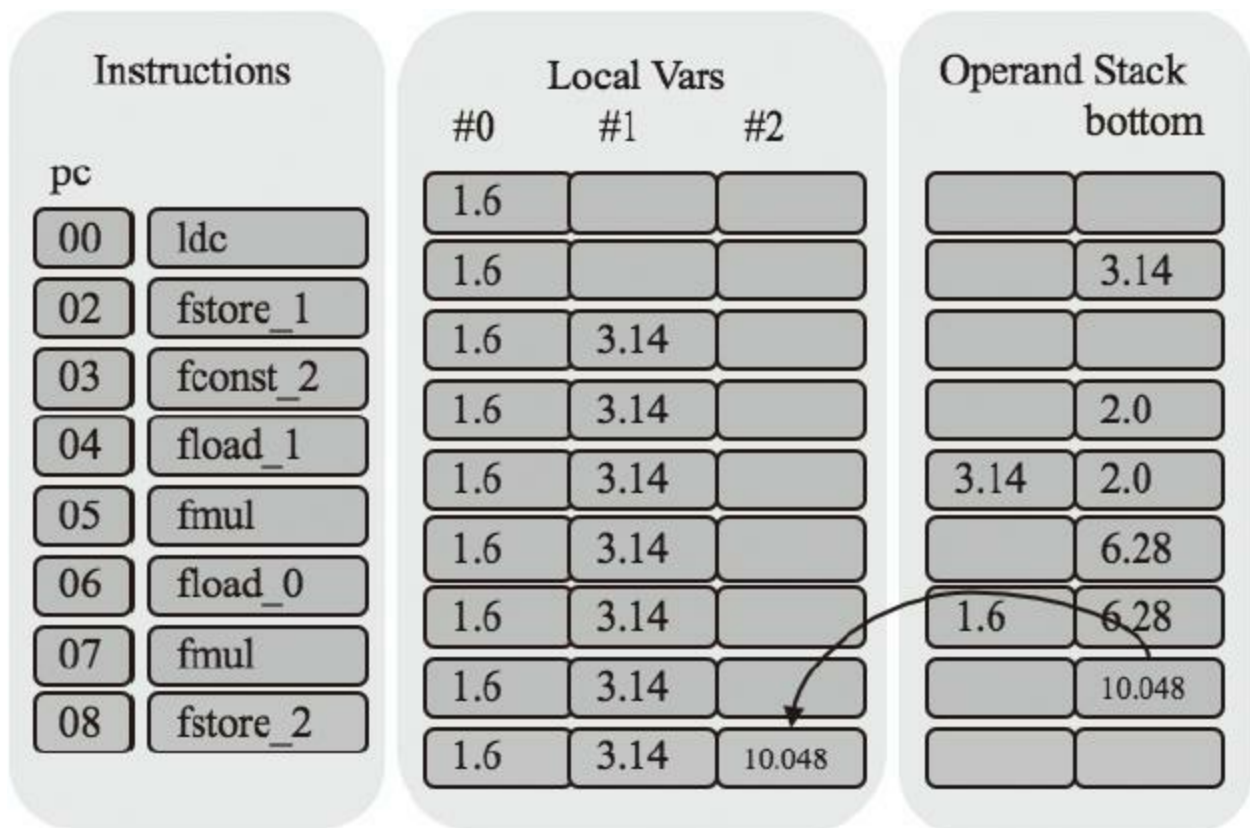


图4-11 circumference () 方法执行示意图 (9)

fload_2指令把#2号局部变量推入操作数栈顶，
如图4-12所示。

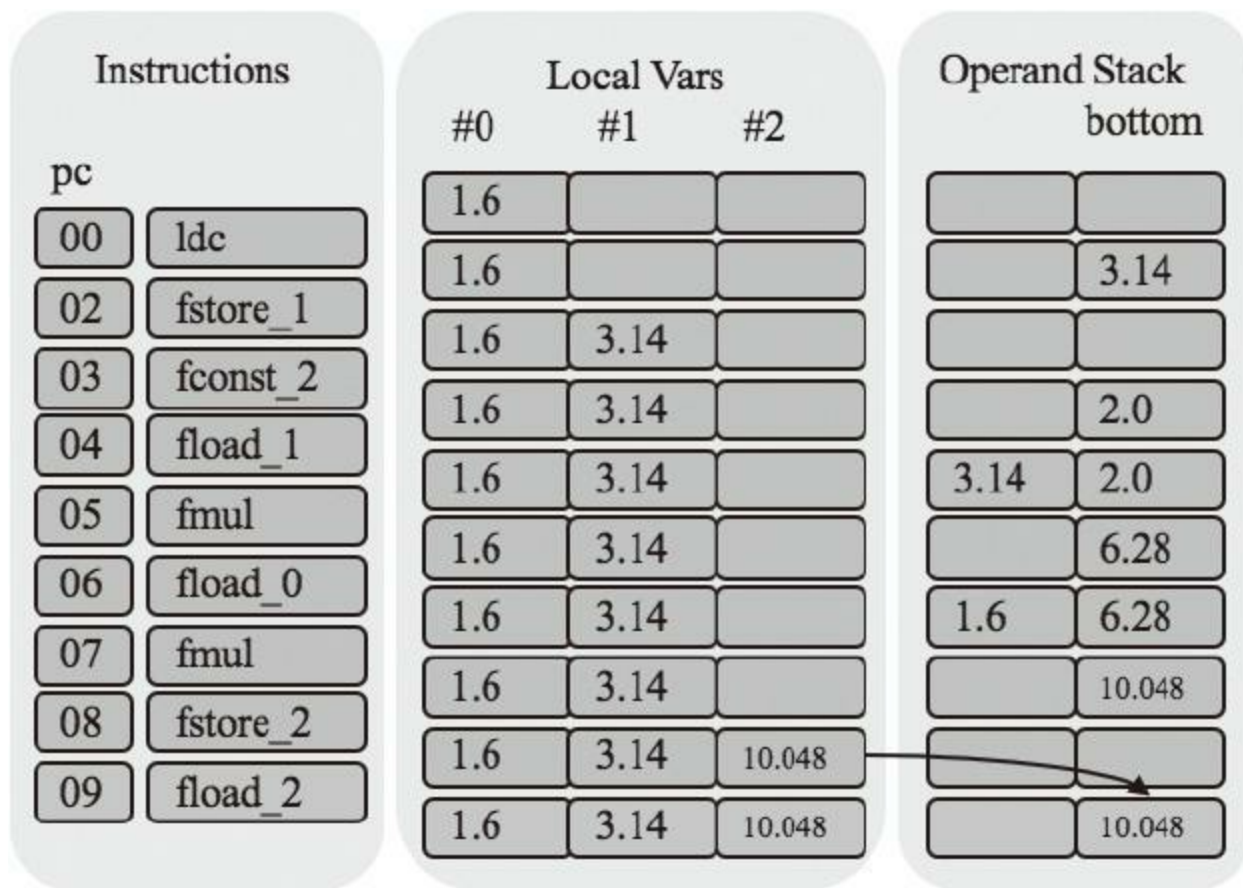


图4-12 `circumference()` 方法执行示意图 (10)

最后 `freturn` 指令把操作数栈顶的 `float` 变量弹出，返回给方法调用者，如图4-13所示。

如果上面的例子理解起来有点困难，请不要担心。这里重点看局部变量表和操作数栈的用法就可以了，后面的章节会详细介绍Java虚拟机指令集。

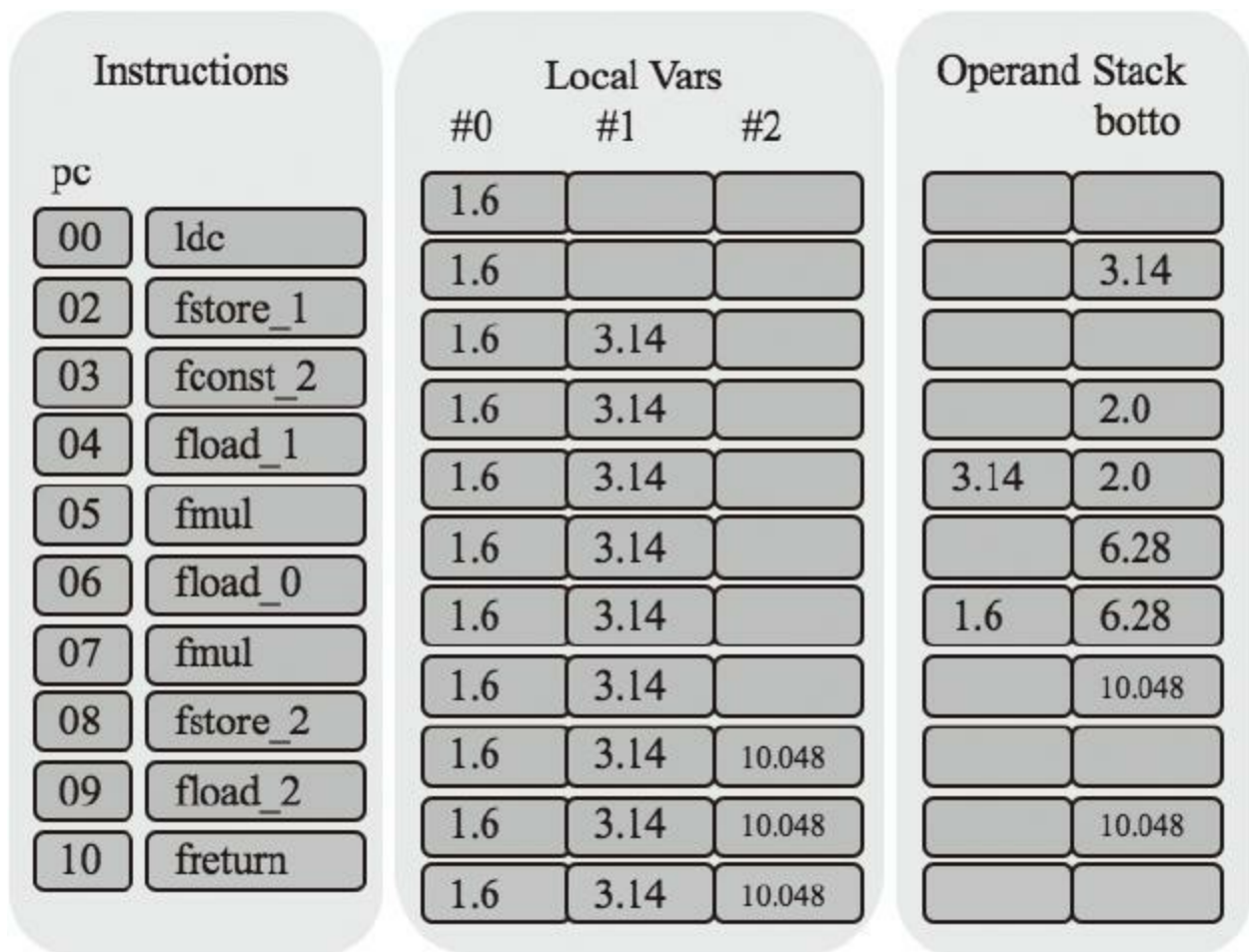


图4-13 `circumference()` 方法执行示意图 (11)

4.4 测试本章代码

本节简单测试局部变量表和操作数栈的用法，在下一章它们才会真正派上用场。打开ch04\main.go文件，修改import语句，代码如下：

```
package main
import "fmt"
import "jvmgo/ch04/rtda"
func main() {...}
func startJVM(cmd *Cmd) {...}
```

main（）方法不变，修改startJVM方法，代码如下：

```
func startJVM(cmd *Cmd) {
    frame := rtda.NewFrame(100, 100)
    testLocalVars(frame.LocalVars())
    testOperandStack(frame.OperandStack())
}
```

testLocalVars（）函数测试局部变量，代码如

下:

```
func testLocalVars(vars rtda.LocalVars) {
    vars.SetInt(0, 100)
    vars.SetInt(1, -100)
    vars.SetLong(2, 2997924580)
    vars.SetLong(4, -2997924580)
    vars.SetFloat(6, 3.1415926)
    vars.SetDouble(7, 2.71828182845)
    vars.SetRef(9, nil)
    println(vars.GetInt(0))
    println(vars.GetInt(1))
    println(vars.GetLong(2))
    println(vars.GetLong(4))
    println(vars.GetFloat(6))
    println(vars.GetDouble(7))
    println(vars.GetRef(9))
}
```

testOperandStack () 函数测试操作数栈，代码

如下:

```
func testOperandStack(ops *rtda.OperandStack) {
    ops.PushInt(100)
    ops.PushInt(-100)
    ops.PushLong(2997924580)
    ops.PushLong(-2997924580)
    ops.PushFloat(3.1415926)
    ops.PushDouble(2.71828182845)
    ops.PushRef(nil)
    println(ops.PopRef())
    println(ops.PopDouble())
    println(ops.PopFloat())
    println(ops.PopLong())
    println(ops.PopLong())
}
```

```
println(ops.PopInt())  
println(ops.PopInt())  
}
```

打开命令行窗口，执行下面的命令编译本章代码：

```
go install jvmgo\ch04
```

编译成功后，在D: \go\workspace\bin目录下出现ch04.exe文件。执行ch04.exe，运行结果如图4-14所示。



```
命令提示符  
D:\go\workspace\bin>ch04.exe test  
100  
-100  
2997924580  
-2997924580  
+3.141593e+000  
+2.718282e+000  
0x0  
0x0  
+2.718282e+000  
+3.141593e+000  
-2997924580  
2997924580  
-100  
100
```

图4-14 ch04.exe的运行结果

4.5 本章小结

本章介绍了运行时数据区，初步实现了 Thread、Stack、Frame、OperandStack 和 LocalVars 等线程私有的运行时数据区。下一章将实现字节码解释器，到时候方法就可以在我们的 Java 虚拟机里运行了。

第5章 指令集和解释器

由第3章可知，编译之后的Java方法以字节码的形式存储在class文件中。在第4章中，初步实现了Java虚拟机栈、帧、操作数栈和局部变量表等运行时数据区。本章将在前两章的基础上编写一个简单的解释器，并且实现大约150条指令。在后面的章节中，会不断改进这个解释器，让它可以执行更多的指令。

在开始阅读本章之前，先把本章的目录结构准备好。复制ch04目录，改名为ch05。修改main.go等文件，把import语句中的ch04都改成ch05。在ch05目录中创建instructions子目录。现在我们的目录结构看起来应该是下面这样：

```
D:\go\workspace\src
|-jvmgo
|-ch01 ~ ch04
|-ch05
|-classfile
|-classpath
|-instructions
|-rtdata
|-cmd.go
|-main.go
```

5.1 字节码和指令集

Java虚拟机顾名思义，就是一台虚拟的机器，而字节码（bytecode）就是运行在这台虚拟机器上的机器码。我们已经知道，每一个类或者接口都会被Java编译器编译成一个class文件，类或接口的方法信息就放在class文件的method_info结构中 [1]。如果方法不是抽象的，也不是本地方法，方法的Java代码就会被编译器编译成字节码（即使方法是空的，编译器也会生成一条return语句），存放在method_info结构的Code属性中。仍以第3章的ClassFileTest类为例，其main（）方法如图5-1所示。

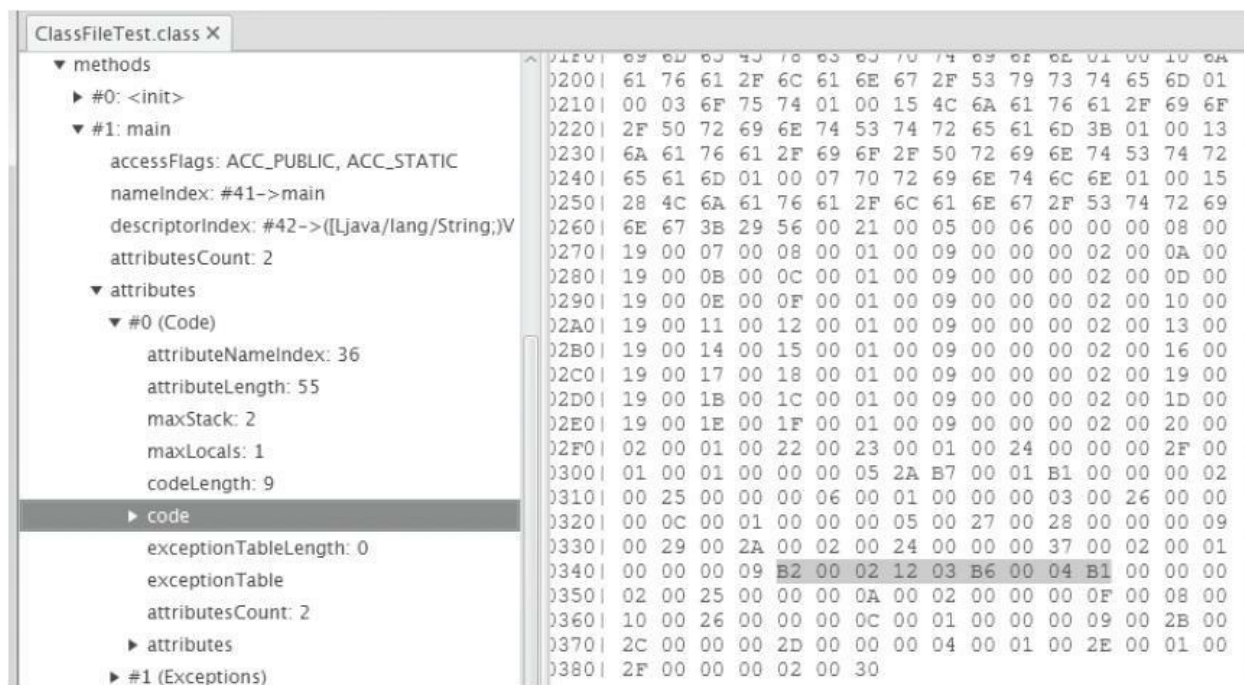


图5-1 用classpy观察方法字节码

字节码中存放编码后的Java虚拟机指令。每条指令都以一个单字节的操作码（opcode）开头，这就是字节码名称的由来。由于只使用一字节表示操作码，显而易见，Java虚拟机最多只能支持256（ 2^8 ）条指令。到第八版为止，Java虚拟机规范已经定义了205条指令，操作码分别是0（0x00）到202（0xCA）、254（0xFE）和255（0xFF）。这

205条指令构成了Java虚拟机的指令集（instruction set）。和汇编语言类似，为了便于记忆，Java虚拟机规范给每个操作码都指定了一个助记符

（mnemonic）。比如操作码是0x00这条指令，因为它什么也不做，所以它的助记符是nop（no operation）。

Java虚拟机使用的是变长指令，操作码后面可以跟零字节或多字节的操作数（operand）。如果把指令想象成函数的话，操作数就是它的参数。为了让编码后的字节码更加紧凑，很多操作码本身就隐含了操作数，比如把常数0推入操作数栈的指令是iconst_0。下面通过具体的例子来观察Java虚拟机指令。图5-2为ClassFileTest.main（）方法的第一条指令。

| | |
|--|---|
| ▼ code | |
| 0: getstatic #2->java/lang/System.out | 0330 00 29 00 2A 00 02 00 24 00 00 00 37 00 02 00 01 |
| 3: ldc #3->Hello, World! | 0340 00 00 00 09 B2 00 02 12 03 B6 00 04 B1 00 00 00 |
| 5: invokevirtual #4->java/io/PrintStream.println() | 0350 02 00 25 00 00 00 0A 00 02 00 00 00 0F 00 08 00 |
| 8: _return | 0360 10 00 26 00 00 00 0C 00 01 00 00 00 09 00 2B 00 |
| | 0370 2C 00 00 00 2D 00 00 00 04 00 01 00 2E 00 01 00 |
| | 0380 2F 00 00 00 02 00 30 |

图5-2 用classpy观察getstatic指令

可以看到，该指令的操作码是0xB2，助记符是getstatic。它的操作数是0x0002，代表常量池里的第二个常量。

在第4章中讨论过，操作数栈和局部变量表只存放数据的值，并不记录数据类型。结果就是：指令必须知道自己在操作什么类型的数据。这一点也直接反映在了操作码的助记符上。例如，iadd指令就是对int值进行加法操作；dstore指令把操作数栈顶的double值弹出，存储到局部变量表中；areturn从方法中返回引用值。也就是说，如果某类指令可以操作不同类型的变量，则助记符的第一个字母表

示变量类型。助记符首字母和变量类型的对应关系如表5-1所示。

表5-1 助记符首字母和变量类型对应表

| 助记符首字母 | 数据类型 | 例 子 |
|--------|--------------|----------------------|
| a | reference | aload、astore、areturn |
| b | byte/boolean | bipush、baload |
| c | char | caload、castore |
| d | double | dload、dstore、dadd |
| f | float | fload、fstore、fadd |
| i | int | iload、istore、iadd |
| l | long | load、lstore、ladd |
| s | short | sipush、sastore |

Java虚拟机规范把已经定义的205条指令按用途分成了11类，分别是：常量（constants）指令、加载（loads）指令、存储（stores）指令、操作数栈（stack）指令、数学（math）指令、转换（conversions）指令、比较（comparisons）指令、控制（control）指令、引用（references）指令、扩展（extended）指令和保留（reserved）指令。

保留指令一共有3条。其中一条是留给调试器的，用于实现断点，操作码是202（0xCA），助记符是breakpoint。另外两条留给Java虚拟机实现内部使用，操作码分别是254（0xFE）和266（0xFF），助记符是impdep1和impdep2。这三条指令不允许出现在class文件中。

本章将要实现的指令涉及11类中的9类。在第9章讨论本地方法调用时会用到保留指令中的impdep1指令，引用指令则分布在第6、第7、第8、第10章等章节中。为了便于管理，我们把每种指令的源文件都放在各自的包里，所有指令都共用的代码则放在base包里。因此ch05\instructions目录下会有如下10个子目录：

```
D:\go\workspace\src
|-jvmgo
|-ch05
```

```
| -classfile  
| -classpath  
| -rtda  
| -instructions  
  | -base  
  | -comparisons  
  | -constants  
  | -control  
  | -conversions  
  | -extended  
  | -loads  
  | -math  
  | -stack  
  | -stores
```

请读者先创建好这些目录。

[1] 如果读者已经忘记了class文件结构，可以回到第3章复习。

5.2 指令和指令解码

Java虚拟机规范的2.11节介绍了Java虚拟机解释器的大致逻辑，如下所示：

```
do {  
    atomically calculate pc and fetch opcode at pc;  
    if (operands) fetch operands;  
    execute the action for the opcode;  
} while (there is more to do);
```

每次循环都包含三个部分：计算pc、指令解码、指令执行。可以把这个逻辑用Go语言写成一个for循环，里面是个大大的switch-case语句。但这样的话，代码的可读性将非常差。所以采用另外一种方式：把指令抽象成接口，解码和执行逻辑写在具体的指令实现中。这样编写出的解释器就和Java虚拟机规范里的伪代码一样简单，代码如下：

```
for {  
    pc := calculatePC()  
    opcode := bytecode[pc]  
    inst := createInst(opcode)  
    inst.fetchOperands(bytecode)  
    inst.execute()  
}
```

上面给出的仍然是伪代码。将在5.12节编写解释器代码，在5.3~5.11节分类实现具体的指令。本节先定义指令接口，然后定义一个结构体用来辅助指令解码。

5.2.1 Instruction接口

在ch05\instructions\base目录下创建instruction.go文件，在其中定义Instruction接口，代码如下：

```
package base
import "jvmgo/ch05/rtda"
type Instruction interface {
    FetchOperands(reader *BytecodeReader)
    Execute(frame *rtda.Frame)
}
```

FetchOperands（）方法从字节码中提取操作数，Execute（）方法执行指令逻辑。有很多指令的操作数都是类似的。为了避免重复代码，按照操作数类型定义一些结构体，并实现FetchOperands（）方法。这相当于Java中的抽象类，具体的指令继承这些结构体，然后专注实现Execute（）方法即可。

在instruction.go文件中定义

NoOperandsInstruction结构体，代码如下：

```
type NoOperandsInstruction struct {}
```

NoOperandsInstruction表示没有操作数的指令，所以没有定义任何字段。FetchOperands（）方法自然也是空空如也，什么也不用读，代码如下：

```
func (self *NoOperandsInstruction) FetchOperands(reader *Bytec
    // nothing to do
}
```

继续编辑instruction.go文件，在其中定义BranchInstruction结构体，代码如下：

```
type BranchInstruction struct {
    Offset int
}
```

BranchInstruction表示跳转指令，Offset字段存放跳转偏移量。FetchOperands（）方法从字节码中读取一个uint16整数，转成int后赋给Offset字段。代码如下：

```
func (self *BranchInstruction) FetchOperands(reader *BytecodeReader) {
    self.Offset = int(reader.ReadInt16())
}
```

继续编辑instruction.go文件，在其中定义Index8Instruction结构体，代码如下：

```
type Index8Instruction struct {
    Index uint
}
```

存储和加载类指令需要根据索引存取局部变量表，索引由单字节操作数给出。把这类指令抽象成Index8Instruction结构体，用Index字段表示局部变

量表索引。FetchOperands（）方法从字节码中读取一个int8整数，转成uint后赋给Index字段。代码如下：

```
func (self *Index8Instruction) FetchOperands(reader *BytecodeF
    self.Index = uint(reader.ReadUInt8())
}
```

最后在instruction.go文件中定义Index16Instruction结构体，代码如下：

```
type Index16Instruction struct {
    Index uint
}
```

有一些指令需要访问运行时常量池，常量池索引由两字节操作数给出。把这类指令抽象成Index16Instruction结构体，用Index字段表示常量池索引。FetchOperands（）方法从字节码中读取一个

uint16整数，转成uint后赋给Index字段。代码如下：

```
func (self *Index16Instruction) FetchOperands(reader *BytecodeReader) {
    self.Index = uint(reader.ReadUInt16())
}
```

指令接口和“抽象”指令定义好了，下面来看BytecodeReader结构体。

5.2.2 BytecodeReader

在ch05\instructions\base目录下创建
bytecode_reader.go文件，在其中定义
BytecodeReader结构体，代码如下：

```
package base
type BytecodeReader struct {
    code    []byte
    pc      int
}
```

code字段存放字节码，pc字段记录读取到了哪个字节。为了避免每次解码指令都新建一个BytecodeReader实例，给它定义一个Reset（）方法，代码如下：

```
func (self *BytecodeReader) Reset(code []byte, pc int) {
    self.code = code
    self.pc = pc
}
```

下面实现一系列的Read（）方法。先看最简单的ReadUint8（）方法，代码如下：

```
func (self *BytecodeReader) ReadUint8() uint8 {  
    i := self.code[self.pc]  
    self.pc++  
    return i  
}
```

ReadInt8（）方法调用ReadUint8（），然后把读取到的值转成int8返回，代码如下：

```
func (self *BytecodeReader) ReadInt8() int8 {  
    return int8(self.ReadUint8())  
}
```

ReadUint16（）连续读取两字节，代码如下：

```
func (self *BytecodeReader) ReadUint16() uint16 {  
    byte1 := uint16(self.ReadUint8())  
    byte2 := uint16(self.ReadUint8())  
    return (byte1 << 8) | byte2  
}
```

ReadInt16（）方法调用ReadUint16（），然后把读取到的值转成int16返回，代码如下：

```
func (self *BytecodeReader) ReadInt16() int16 {  
    return int16(self.ReadUint16())  
}
```

ReadInt32（）方法连续读取4字节，代码如下：

```
func (self *BytecodeReader) ReadInt32() int32 {  
    byte1 := int32(self.ReadUint8())  
    byte2 := int32(self.ReadUint8())  
    byte3 := int32(self.ReadUint8())  
    byte4 := int32(self.ReadUint8())  
    return (byte1 << 24) | (byte2 << 16) | (byte3 << 8) | byte4  
}
```

还需要定义两个方法：ReadInt32s（）和SkipPadding（）。这两个方法只有tableswitch和lookupswitch指令使用，介绍这两条指令时再给出代码。

在接下来的9个小节中，将按照分类依次实现约150条指令，占整个指令集的3/4。读者千万不要被150这个数字吓倒，因为很多指令其实是非常相似的。比如iload、lload、fload、dload和aload这5条指令，除了操作的数据类型不同以外，代码几乎一样。再比如iload_0、iload_1、iload_2和iload_3这四条指令，只是iload指令的特例（局部变量表索引隐含在操作码中），操作逻辑完全一样。

如果逐一列出这150余条指令的代码，既枯燥乏味，也相当浪费纸张。为了节约篇幅，只讨论一些具有代表意义的指令的实现代码，从这些指令可以很容易想象到其他指令的实现。附录A给出了完整的指令集列表，里面有每个指令的操作码、助记符和本书中实现它们的章节，以方便读者参考。

5.3 常量指令

常量指令把常量推入操作数栈顶。常量可以来自三个地方：隐含在操作码里、操作数和运行时常量池。常量指令共有21条，本节实现其中的18条。另外3条是ldc系列指令，用于从运行时常量池中加载常量，将在第6章介绍。

5.3.1 nop指令

nop指令是最简单的一条指令，因为它什么也不做。在ch05\instructions\constants目录下创建nop.go文件，在其中实现nop指令，代码如下：

```
package constants
import "jvmgo/ch05/instructions/base"
import "jvmgo/ch05/rtda"
// Do nothing
type NOP struct{ base.NoOperandsInstruction }
func (self *NOP) Execute(frame *rtda.Frame) {
    // 什么也不用做
}
```

5.3.2 const系列指令

这一系列指令把隐含在操作码中的常量值推入操作数栈顶。在ch05\instructions\constants目录下创建const.go文件，在其中定义15条指令，代码如下：

```
package constants
import "jvmgo/ch05/instructions/base"
import "jvmgo/ch05/rtda"
type ACONST_NULL struct{ base.NoOperandsInstruction }
type DCONST_0 struct{ base.NoOperandsInstruction }
type DCONST_1 struct{ base.NoOperandsInstruction }
type FCONST_0 struct{ base.NoOperandsInstruction }
type FCONST_1 struct{ base.NoOperandsInstruction }
type FCONST_2 struct{ base.NoOperandsInstruction }
type ICONST_M1 struct{ base.NoOperandsInstruction }
type ICONST_0 struct{ base.NoOperandsInstruction }
type ICONST_1 struct{ base.NoOperandsInstruction }
type ICONST_2 struct{ base.NoOperandsInstruction }
type ICONST_3 struct{ base.NoOperandsInstruction }
type ICONST_4 struct{ base.NoOperandsInstruction }
type ICONST_5 struct{ base.NoOperandsInstruction }
type LCONST_0 struct{ base.NoOperandsInstruction }
type LCONST_1 struct{ base.NoOperandsInstruction }
```

以3条指令为例进行说明。aconst_null指令把

null引用推入操作数栈顶，代码如下：

```
func (self *ACONST_NULL) Execute(frame *rtda.Frame) {  
    frame.OperandStack().PushRef(nil)  
}
```

dconst_0指令把double型0推入操作数栈顶，代码如下：

```
func (self *DCONST_0) Execute(frame *rtda.Frame) {  
    frame.OperandStack().PushDouble(0.0)  
}
```

iconst_m1指令把int型-1推入操作数栈顶，代码如下：

```
func (self *ICONST_M1) Execute(frame *rtda.Frame) {  
    frame.OperandStack().PushInt(-1)  
}
```

5.3.3 bipush和sipush指令

bipush指令从操作数中获取一个byte型整数，扩展成int型，然后推入栈顶。sipush指令从操作数中获取一个short型整数，扩展成int型，然后推入栈顶。在ch05\instructions\constants目录下创建ipush.go文件，在其中定义bipush和sipush指令，代码如下：

```
package constants
import "jvmgo/ch05/instructions/base"
import "jvmgo/ch05/rtda"
type BIPUSH struct { val int8 } // Push byte
type SIPUSH struct { val int16 } // Push short
```

以bipush指令为例，FetchOperands（）和Execute（）方法的代码如下：

```
func (self *BIPUSH) FetchOperands(reader *base.BytecodeReader)
    self.val = reader.ReadInt8()
```

```
}  
func (self *BIPUSH) Execute(frame *rtda.Frame) {  
    i := int32(self.val)  
    frame.OperandStack().PushInt(i)  
}
```

5.4 加载指令

加载指令从局部变量表获取变量，然后推入操作数栈顶。加载指令共33条，按照所操作变量的类型可以分为6类：aload系列指令操作引用类型变量、dload系列操作double类型变量、fload系列操作float变量、iload系列操作int变量、lload系列操作long变量、xaload操作数组。本节实现其中的25条，数组和xaload系列指令将在第8章讨论。下面以iload系列为例介绍加载指令。

在ch05\instructions\loads目录下创建iload.go文件，在其中定义5条指令，代码如下：

```
package loads
import "jvmgo/ch05/instructions/base"
import "jvmgo/ch05/rtda"
// Load int from local variable
```

```
type ILOAD struct{ base.Index8Instruction }
type ILOAD_0 struct{ base.NoOperandsInstruction }
type ILOAD_1 struct{ base.NoOperandsInstruction }
type ILOAD_2 struct{ base.NoOperandsInstruction }
type ILOAD_3 struct{ base.NoOperandsInstruction }
```

为了避免重复代码，定义一个函数供iload系列指令使用，代码如下：

```
func _iload(frame *rtda.Frame, index uint) {
    val := frame.LocalVars().GetInt(index)
    frame.OperandStack().PushInt(val)
}
```

iload指令的索引来自操作数，其Execute（）方法如下：

```
func (self *ILOAD) Execute(frame *rtda.Frame) {
    _iload(frame, uint(self.Index))
}
```

其余4条指令的索引隐含在操作码中，以iload_1为例，其Execute（）方法如下：

```
func (self *ILOAD_1) Execute(frame *rtda.Frame) {  
    _iload(frame, 1)  
}
```

5.5 存储指令

和加载指令刚好相反，存储指令把变量从操作数栈顶弹出，然后存入局部变量表。和加载指令一样，存储指令也可以分为6类。以lstore系列指令为例进行介绍。在ch05\instructions\stores目录下创建lstore.go文件，在其中定义5条指令，代码如下：

```
package stores
import "jvmgo/ch05/instructions/base"
import "jvmgo/ch05/rtda"
// Store long into local variable
type LSTORE struct{ base.Index8Instruction }
type LSTORE_0 struct{ base.NoOperandsInstruction }
type LSTORE_1 struct{ base.NoOperandsInstruction }
type LSTORE_2 struct{ base.NoOperandsInstruction }
type LSTORE_3 struct{ base.NoOperandsInstruction }
```

同样定义一个函数供5条指令使用，代码如下：

```
func _lstore(frame *rtda.Frame, index uint) {
```

```
    val := frame.OperandStack().PopLong()  
    frame.LocalVars().SetLong(index, val)  
}
```

lstore指令的索引来自操作数，其Execute（）方法如下：

```
func (self *LSTORE) Execute(frame *rtda.Frame) {  
    _lstore(frame, uint(self.Index))  
}
```

其余4条指令的索引隐含在操作码中，以lstore_2为例，其Execute（）方法如下：

```
func (self *LSTORE_2) Execute(frame *rtda.Frame) {  
    _lstore(frame, 2)  
}
```

5.6 栈指令

栈指令直接对操作数栈进行操作，共9条：pop和pop2指令将栈顶变量弹出，dup系列指令复制栈顶变量，swap指令交换栈顶的两个变量。

和其他类型的指令不同，栈指令并不关心变量类型。为了实现栈指令，需要给OperandStack结构体添加两个方法。打开ch05\rtida\operand_stack.go文件，在其中定义PushSlot（）和PopSlot（）方法，代码如下：

```
func (self *OperandStack) PushSlot(slot Slot) {
    self.slots[self.size] = slot
    self.size++
}
func (self *OperandStack) PopSlot() Slot {
    self.size--
    return self.slots[self.size]
}
```

5.6.1 pop和pop2指令

在ch05\instructions\stack目录下创建pop.go文件，在其中定义pop和pop2指令，代码如下：

```
package stack
import "jvmgo/ch05/instructions/base"
import "jvmgo/ch05/rtda"
type POP struct{ base.NoOperandsInstruction }
type POP2 struct{ base.NoOperandsInstruction }
```

pop指令把栈顶变量弹出，代码如下：

```
func (self *POP) Execute(frame *rtda.Frame) {
    stack := frame.OperandStack()
    stack.PopSlot()
}
```

pop指令只能用于弹出int、float等占用一个操作数栈位置的变量。double和long变量在操作数栈中占据两个位置，需要使用pop2指令弹出，代码如下

下:

```
func (self *POP2) Execute(frame *rtda.Frame) {  
    stack := frame.OperandStack()  
    stack.PopSlot()  
    stack.PopSlot()  
}
```

5.6.2 dup指令

在ch05\instructions\stack目录下创建dup.go文件，在其中定义6条指令，代码如下：

```
package stack
import "jvmgo/ch05/instructions/base"
import "jvmgo/ch05/rtda"
type DUP struct{ base.NoOperandsInstruction }
type DUP_X1 struct{ base.NoOperandsInstruction }
type DUP_X2 struct{ base.NoOperandsInstruction }
type DUP2 struct{ base.NoOperandsInstruction }
type DUP2_X1 struct{ base.NoOperandsInstruction }
type DUP2_X2 struct{ base.NoOperandsInstruction }
```

dup指令复制栈顶的单个变量，代码如下：

```
func (self *DUP) Execute(frame *rtda.Frame) {
    stack := frame.OperandStack()
    slot := stack.PopSlot()
    stack.PushSlot(slot)
    stack.PushSlot(slot)
}
```

其他5条指令和dup指令还是有一定差别的，这

里就不具体介绍了，请读者阅读随书源代码。

5.6.3 swap指令

在ch05\instructions\stack目录下创建swap.go文件，在其中定义swap指令，代码如下：

```
package stack
import "jvmgo/ch05/instructions/base"
import "jvmgo/ch05/rtda"
// Swap the top two operand stack values
type SWAP struct{ base.NoOperandsInstruction }
```

swap指令交换栈顶的两个变量，Execute（）方法如下：

```
func (self *SWAP) Execute(frame *rtda.Frame) {
    stack := frame.OperandStack()
    slot1 := stack.PopSlot()
    slot2 := stack.PopSlot()
    stack.PushSlot(slot1)
    stack.PushSlot(slot2)
}
```

5.7 数学指令

数学指令大致对应Java语言中的加、减、乘、除等数学运算符。数学指令包括算术指令、位移指令和布尔运算指令等，共37条，将全部在本节实现。

5.7.1 算术指令

算术指令又可以进一步分为加法（add）指令、减法（sub）指令、乘法（mul）指令、除法（div）指令、求余（rem）指令和取反（neg）指令6种。加、减、乘、除和取反指令都比较简单，本节以稍微复杂一些的求余指令为例进行讨论。

在ch05\instructions\math目录下创建rem.go文件，在其中定义4条求余指令，代码如下：

```
package math
import "math"
import "jvmgo/ch05/instructions/base"
import "jvmgo/ch05/rtda"
type DREM struct{ base.NoOperandsInstruction }
type FREM struct{ base.NoOperandsInstruction }
type IREM struct{ base.NoOperandsInstruction }
type LREM struct{ base.NoOperandsInstruction }
```

irem和lrem代码差不多，以irem为例，其

Execute（）方法如下：

```
func (self *IREM) Execute(frame *rtda.Frame) {
    stack := frame.OperandStack()
    v2 := stack.PopInt()
    v1 := stack.PopInt()
    if v2 == 0 {
        panic("java.lang.ArithmeticException: / by zero")
    }
    result := v1 % v2
    stack.PushInt(result)
}
```

先从操作数栈中弹出两个int变量，求余，然后把结果推入操作数栈。这里注意一点，对int或long变量做除法和求余运算时，是有可能抛出ArithmeticException异常的。frem和drem指令差不多，以drem为例，其Execute（）方法如下：

```
func (self *DREM) Execute(frame *rtda.Frame) {
    stack := frame.OperandStack()
    v2 := stack.PopDouble()
    v1 := stack.PopDouble()
    result := math.Mod(v1, v2)
    stack.PushDouble(result)
}
```

Go语言没有给浮点数类型定义求余操作符，所以需要使用math包的Mod（）函数。另外，浮点数类型因为有Infinity（无穷大）值，所以即使是除零，也不会导致ArithmeticException异常抛出。

5.7.2 位移指令

位移指令可以分为左移和右移两种，右移指令又可以分为算术右移（有符号右移）和逻辑右移（无符号右移）两种。算术右移和逻辑位移的区别仅在于符号位的扩展，如下面的Java代码所示。

```
int x = -1;
println(Integer.toBinaryString(x));           // 1111111111111111
println(Integer.toBinaryString(x >> 8));      // 1111111111111111
println(Integer.toBinaryString(x >>> 8));     // 0000000011111111
```

在ch05\instructions\math目录下创建sh.go文件，在其中定义6条位移指令，代码如下：

```
package math
import "jvmgo/ch05/instructions/base"
import "jvmgo/ch05/rtda"
type ISHL struct{ base.NoOperandsInstruction }    // int 左位移

type ISHR struct{ base.NoOperandsInstruction }    // int 算术右
```

```
type IUSHR struct{ base.NoOperandsInstruction }    // int逻辑右

type LSHL struct{ base.NoOperandsInstruction }      // long左位移

type LSHR struct{ base.NoOperandsInstruction }      // long算术右

type LUSHR struct{ base.NoOperandsInstruction }     // long逻辑右
```

左移指令比较简单，以ishl指令为例，其Execute（）方法如下：

```
func (self *ISHL) Execute(frame *rtda.Frame) {
    stack := frame.OperandStack()
    v2 := stack.PopInt()
    v1 := stack.PopInt()
    s := uint32(v2) & 0x1f
    result := v1 << s
    stack.PushInt(result)
}
```

先从操作数栈中弹出两个int变量v2和v1。v1是要进行位移操作的变量，v2指出要移位多少比特。

位移之后，把结果推入操作数栈。这里注意两点：第一，int变量只有32位，所以只取v2的前5个比特就足够表示位移位数了；第二，Go语言位移操作符右侧必须是无符号整数，所以需要对v2进行类型转换。

算术右移指令需要扩展符号位，代码和左移指令基本上差不多。以lshr指令为例，其Execute（）方法如下：

```
func (self *LSHR) Execute(frame *rtda.Frame) {
    stack := frame.OperandStack()
    v2 := stack.PopInt()
    v1 := stack.PopLong()
    s := uint32(v2) & 0x3f
    result := v1 >> s
    stack.PushLong(result)
}
```

long变量有64位，所以取v2的前6个比特。最后以iushr为例，介绍逻辑右移指令是如何实现的。

```
func (self *IUSHR) Execute(frame *rtda.Frame) {  
    stack := frame.OperandStack()  
    v2 := stack.PopInt()  
    v1 := stack.PopInt()  
    s := uint32(v2) & 0x1f  
    result := int32(uint32(v1) >> s)  
    stack.PushInt(result)  
}
```

Go语言并没有Java语言中的>>>运算符，为了达到无符号位移的目的，需要先把v1转成无符号整数，位移操作之后，再转回有符号整数。

5.7.3 布尔运算指令

布尔运算指令只能操作int和long变量，分为按位与（and）、按位或（or）、按位异或（xor）3种。以按位与为例介绍布尔运算指令。在ch05\instructions\math目录下创建and.go文件，在其中定义iand和land指令，代码如下：

```
package math
import "jvmgo/ch05/instructions/base"
import "jvmgo/ch05/rtda"
type IAND struct{ base.NoOperandsInstruction }
type LAND struct{ base.NoOperandsInstruction }
```

以iand指令为例，其Execute（）方法如下：

```
func (self *IAND) Execute(frame *rtda.Frame) {
    stack := frame.OperandStack()
    v2 := stack.PopInt()
    v1 := stack.PopInt()
    result := v1 & v2
    stack.PushInt(result)
}
```

代码比较简单，就不多解释了。

5.7.4 iinc指令

iinc指令给局部变量表中的int变量增加常数值，局部变量表索引和常量值都由指令的操作数提供。在ch05\instructions\math目录下创建iinc.go文件，在其中定义iinc指令，代码如下：

```
package math
import "jvmgo/ch05/instructions/base"
import "jvmgo/ch05/rtda"
// Increment local variable by constant
type IINC struct {
    Index uint
    Const int32
}
```

FetchOperands（）函数从字节码里读取操作数，代码如下：

```
func (self *IINC) FetchOperands(reader *base.BytecodeReader) {
    self.Index = uint(reader.ReadUInt8())
    self.Const = int32(reader.ReadInt8())
}
```

Execute（）方法从局部变量表中读取变量，给它加上常量值，再把结果写回局部变量表，代码如下：

```
func (self *IINC) Execute(frame *rtda.Frame) {  
    localVars := frame.LocalVars()  
    val := localVars.GetInt(self.Index)  
    val += self.Const  
    localVars.SetInt(self.Index, val)  
}
```

5.8 类型转换指令

类型转换指令大致对应Java语言中的基本类型强制转换操作。类型转换指令有共15条，将全部在本节实现。引用类型转换对应的是checkcast指令，将在第6章介绍。

按照被转换变量的类型，类型转换指令可以分为3种：i2x系列指令把int变量强制转换成其他类型；l2x系列指令把long变量强制转换成其他类型；f2x系列指令把float变量强制转换成其他类型；d2x系列指令把double变量强制转换成其他类型。以d2x系列指令为例进行讨论。

在ch05\instructions\conversions目录下创建d2x.go文件，在其中定义d2f、d2i和d2l指令，代码

如下：

```
package conversions
import "jvmgo/ch05/instructions/base"
import "jvmgo/ch05/rtda"
type D2F struct{ base.NoOperandsInstruction }
type D2I struct{ base.NoOperandsInstruction }
type D2L struct{ base.NoOperandsInstruction }
```

以d2i指令为例，它的Execute（）方法如下：

```
func (self *D2I) Execute(frame *rtda.Frame) {
    stack := frame.OperandStack()
    d := stack.PopDouble()
    i := int32(d)
    stack.PushInt(i)
}
```

因为Go语言可以很方便地转换各种基本类型的变量，所以类型转换指令实现起来还是比较容易的。

5.9 比较指令

比较指令可以分为两类：一类将比较结果推入操作数栈顶，一类根据比较结果跳转。比较指令是编译器实现if-else、for、while等语句的基石，共有19条，将全部在本节实现。

5.9.1 lcmp指令

lcmp指令用于比较long变量。在ch05\instructions\comparisons目录下创建lcmp.go文件，在其中定义lcmp指令，代码如下：

```
package comparisons
import "jvmgo/ch05/instructions/base"
import "jvmgo/ch05/rtda"
// Compare long
type LCMP struct{ base.NoOperandsInstruction }
```

Execute（）方法把栈顶的两个long变量弹出，进行比较，然后把比较结果（int型0、1或-1）推入栈顶，代码如下：

```
func (self *LCMP) Execute(frame *rtda.Frame) {
    stack := frame.OperandStack()
    v2 := stack.PopLong()
    v1 := stack.PopLong()
    if v1 > v2 {
        stack.PushInt(1)
    } else if v1 == v2 {
        stack.PushInt(0)
    } else {
        stack.PushInt(-1)
    }
}
```

```
    } else {  
        stack.PushInt(-1)  
    }  
}
```

5.9.2 fcmp<op>和dcmp<op>指令

fcmpg和fcmpl指令用于比较float变量。在ch05\instructions\comparisons目录下创建fcmp.go文件，在其中定义fcmpg和fcmpl指令，代码如下：

```
package comparisons
import "jvmgo/ch05/instructions/base"
import "jvmgo/ch05/rtda"
// Compare float
type FCM PG struct{ base.No0perandsInstruction }
type FCM PL struct{ base.No0perandsInstruction }
```

这两条指令和lcmp指令很像，但是除了比较的变量类型不同以外，还有一个重要的区别。由于浮点数计算有可能产生NaN（Not a Number）值，所以比较两个浮点数时，除了大于、等于、小于之外，还有第4种结果：无法比较。fcmpg和fcmpl指令的区别就在于对第4种结果的定义。编写一个函

数来统一比较float变量，代码如下：

```
func _fcmp(frame *rtda.Frame, gFlag bool) {
    stack := frame.OperandStack()
    v2 := stack.PopFloat()
    v1 := stack.PopFloat()
    if v1 > v2 {
        stack.PushInt(1)
    } else if v1 == v2 {
        stack.PushInt(0)
    } else if v1 < v2 {
        stack.PushInt(-1)
    } else if gFlag {
        stack.PushInt(1)
    } else {
        stack.PushInt(-1)
    }
}
```

fcmpg和fcmpl指令的Execute（）方法只是简单地调用_fcmp（）函数而已，代码如下：

```
func (self *FCMPG) Execute(frame *rtda.Frame) {
    _fcmp(frame, true)
}
func (self *FCMPL) Execute(frame *rtda.Frame) {
    _fcmp(frame, false)
}
```

也就是说，当两个float变量中至少有一个是

NaN时，用fcmpg指令比较的结果是1，而用fcmpl指令比较的结果是-1。

dcmpg和dcmpl指令用来比较double变量，在dcmp.go文件中，这两条指令和fcmpg、fcmpl指令除了比较的变量类型不同之外，代码基本上完全一样，这里就不详细介绍了。

5.9.3 if<cond>指令

在ch05\instructions\comparisons目录下创建ifcond.go文件，在其中定义6条if<cond>指令，代码如下：

```
package comparisons
import "jvmgo/ch05/instructions/base"
import "jvmgo/ch05/rtda"
// Branch if int comparison with zero succeeds
type IFEQ struct{ base.BranchInstruction }
type IFNE struct{ base.BranchInstruction }
type IFLT struct{ base.BranchInstruction }
type IFLE struct{ base.BranchInstruction }
type IFGT struct{ base.BranchInstruction }
type IFGE struct{ base.BranchInstruction }
```

if<cond>指令把操作数栈顶的int变量弹出，然后跟0进行比较，满足条件则跳转。假设从栈顶弹出的变量是x，则指令执行跳转操作的条件如下：

- ifeq: $x == 0$

- ifne: $x \neq 0$

- iflt: $x < 0$

- ifle: $x \leq 0$

- ifgt: $x > 0$

- ifge: $x \geq 0$

以ifeq指令为例，其Execute（）方法如下：

```
func (self *IFEQ) Execute(frame *rtda.Frame) {  
    val := frame.OperandStack().PopInt()  
    if val == 0 {  
        base.Branch(frame, self.Offset)  
    }  
}
```

真正的跳转逻辑在Branch（）函数中。因为这个函数在很多指令中都会用到，所以把它定义在ch05\instructions\base\branch_logic.go文件中，代码

如下：

```
package base
import "jvmgo/ch05/rtda"
func Branch(frame *rtda.Frame, offset int) {
    pc := frame.Thread().PC()
    nextPC := pc + offset
    frame.SetNextPC(nextPC)
}
```

Frame结构体的SetNextPC（）方法将在5.12小节介绍。

5.9.4 if_icmp<cond>指令

在ch05\instructions\comparisons目录下创建if_icmp.go文件，在其中定义6条if_icmp指令，代码如下：

```
package comparisons
import "jvmgo/ch05/instructions/base"
import "jvmgo/ch05/rtda"
// Branch if int comparison succeeds
type IF_ICMPEQ struct{ base.BranchInstruction }
type IF_ICMPNE struct{ base.BranchInstruction }
type IF_ICMPLT struct{ base.BranchInstruction }
type IF_ICMPLE struct{ base.BranchInstruction }
type IF_ICMPGT struct{ base.BranchInstruction }
type IF_ICMPGE struct{ base.BranchInstruction }
```

if_icmp<cond>指令把栈顶的两个int变量弹出，然后进行比较，满足条件则跳转。跳转条件和if<cond>指令类似。以if_icmpne指令为例，其Execute（）方法如下：

```
func (self *IF_ICMPNE) Execute(frame *rtda.Frame) {  
    stack := frame.OperandStack()  
    val2 := stack.PopInt()  
    val1 := stack.PopInt()  
    if val1 != val2 {  
        base.Branch(frame, self.Offset)  
    }  
}
```

5.9.5 if_acmp<cond>指令

在ch05\instructions\comparisons目录下创建if_acmp.go文件，在其中定义两条if_acmp<cond>指令，代码如下：

```
package comparisons
import "jvmgo/ch05/instructions/base"
import "jvmgo/ch05/rtda"
// Branch if reference comparison succeeds
type IF_ACMPEQ struct{ base.BranchInstruction }
type IF_ACMUNE struct{ base.BranchInstruction }
```

if_acmpeq和if_acmpne指令把栈顶的两个引用弹出，根据引用是否相同进行跳转。以if_acmpeq指令为例，其Execute（）方法如下：

```
func (self *IF_ACMPEQ) Execute(frame *rtda.Frame) {
    stack := frame.OperandStack()
    ref2 := stack.PopRef()
    ref1 := stack.PopRef()
    if ref1 == ref2 {
        base.Branch(frame, self.Offset)
    }
}
```

}



5.10 控制指令

控制指令共有11条。jsr和ret指令在Java 6之前用于实现finally子句，从Java 6开始，Oracle的Java编译器已经不再使用这两条指令了，本书不讨论这两条指令。return系列指令有6条，用于从方法调用中返回，将在第7章讨论方法调用和返回时实现这6条指令。本节实现剩下的3条指令：goto、tableswitch和lookupswitch。

5.10.1 goto指令

在ch05\instructions\control目录下创建goto.go文件，在其中定义goto指令，代码如下：

```
package control
import "jvmgo/ch05/instructions/base"
import "jvmgo/ch05/rtda"
// Branch always
type GOTO struct{ base.BranchInstruction }
```

goto指令进行无条件跳转，其Execute（）方法如下：

```
func (self *GOTO) Execute(frame *rtda.Frame) {
    base.Branch(frame, self.Offset)
}
```

5.10.2 tableswitch指令

Java语言中的switch-case语句有两种实现方式：如果case值可以编码成一个索引表，则实现成tableswitch指令；否则实现成lookupswitch指令。Java虚拟机规范的3.10小节里有两个例子，我们可以借用一下。下面这个Java方法中的switch-case可以编译成tableswitch指令，代码如下：

```
int chooseNear(int i) {  
    switch (i) {  
        case 0: return 0;  
        case 1: return 1;  
        case 2: return 2;  
        default: return -1;  
    }  
}
```

下面这个Java方法中的switch-case则需要编译成lookupswitch指令：

```
int chooseFar(int i) {  
    switch (i) {  
        case -100: return -1;  
        case 0:    return 0;  
        case 100:  return 1;  
        default:   return -1;  
    }  
}
```

在ch05\instructions\control目录下创建
tableswitch.go文件，在其中定义tableswitch指令，
代码如下：

```
package control  
import "jvmgo/ch05/instructions/base"  
import "jvmgo/ch05/rtda"  
// Access jump table by index and jump  
type TABLE_SWITCH struct {  
    defaultOffset    int32  
    low              int32  
    high             int32  
    jumpOffsets      []int32  
}
```

tableswitch指令的操作数比较复杂，它的
FetchOperands（）方法如下：

```
func (self *TABLE_SWITCH) FetchOperands(reader *base.BytecodeR  
    reader.SkipPadding())
```

```
self.defaultOffset = reader.ReadInt32()
self.low = reader.ReadInt32()
self.high = reader.ReadInt32()
jumpOffsetsCount := self.high - self.low + 1
self.jumpOffsets = reader.ReadInt32s(jumpOffsetsCount)
}
```

tableswitch指令操作码的后面有0~3字节的padding，以保证defaultOffset在字节码中的地址是4的倍数。BytecodeReader结构体的SkipPadding（）方法如下：

```
func (self *BytecodeReader) SkipPadding() {
    for self.pc%4 != 0 {
        self.ReadUInt8()
    }
}
```

defaultOffset对应默认情况下执行跳转所需的字节码偏移量；low和high记录case的取值范围；jumpOffsets是一个索引表，里面存放high-low+1个int值，对应各种case情况下，执行跳转所需的字节码偏移量。BytecodeReader结构体的ReadInt32s（）

方法如下：

```
func (self *BytecodeReader) ReadInt32s(n int32) []int32 {
    ints := make([]int32, n)
    for i := range ints {
        ints[i] = self.ReadInt32()
    }
    return ints
}
```

`Execute()` 方法先从操作数栈中弹出一个int变量，然后看它是否在low和high给定的范围之内。如果在，则从jumpOffsets表中查出偏移量进行跳转，否则按照defaultOffset跳转。代码如下：

```
func (self *TABLE_SWITCH) Execute(frame *rtda.Frame) {
    index := frame.OperandStack().PopInt()
    var offset int
    if index >= self.low && index <= self.high {
        offset = int(self.jumpOffsets[index-self.low])
    } else {
        offset = int(self.defaultOffset)
    }
    base.Branch(frame, offset)
}
```

5.10.3 lookupswitch指令

在ch05\instructions\control目录下创建lookupswitch.go文件，在其中定义lookupswitch指令，代码如下：

```
package control
import "jvmgo/ch05/instructions/base"
import "jvmgo/ch05/rtda"
type LOOKUP_SWITCH struct {
    defaultOffset    int32
    npairs           int32
    matchOffsets     []int32
}
```

FetchOperands（）方法也要先跳过padding，代码如下：

```
func (self *LOOKUP_SWITCH) FetchOperands(reader *base.Bytecode
    reader.SkipPadding()
    self.defaultOffset = reader.ReadInt32()
    self.npairs = reader.ReadInt32()
    self.matchOffsets = reader.ReadInt32s(self.npairs * 2)
}
```

matchOffsets有点像Map，它的key是case值，value是跳转偏移量。Execute（）方法先从操作数栈中弹出一个int变量，然后用它查找matchOffsets，看是否能找到匹配的key。如果能，则按照value给出的偏移量跳转，否则按照defaultOffset跳转。代码如下：

```
func (self *LOOKUP_SWITCH) Execute(frame *rtda.Frame) {
    key := frame.OperandStack().PopInt()
    for i := int32(0); i < self.npairs*2; i += 2 {
        if self.matchOffsets[i] == key {
            offset := self.matchOffsets[i+1]
            base.Branch(frame, int(offset))
            return
        }
    }
    base.Branch(frame, int(self.defaultOffset))
}
```

5.11 扩展指令

扩展指令共有6条。和jsr指令一样，本书不讨论jsr_w指令。multianewarray指令用于创建多维数组，在第8章讨论数组时实现该指令。本节实现剩下的4条指令。

5.11.1 wide指令

加载类指令、存储类指令、ret指令和iinc指令需要按索引访问局部变量表，索引以uint8的形式存在字节码中。对于大部分方法来说，局部变量表大小都不会超过256，所以用一字节来表示索引就够了。但是如果有方法的局部变量表超过这限制呢？Java虚拟机规范定义了wide指令来扩展前述指令。

在ch05\instructions\extended目录下创建wide.go文件，在其中定义wide指令，代码如下：

```
package extended
import "jvmgo/ch05/instructions/base"
import "jvmgo/ch05/instructions/loads"
import "jvmgo/ch05/instructions/math"
import "jvmgo/ch05/instructions/stores"
import "jvmgo/ch05/rtda"
// Extend local variable index by additional bytes
type WIDE struct {
    modifiedInstruction base.Instruction
}
```

wide指令改变其他指令的行为，
modifiedInstruction字段存放被改变的指令。wide指令需要自己解码出modifiedInstruction，
FetchOperands（）方法的代码如下：

```
func (self *WIDE) FetchOperands(reader *base.BytecodeReader) {
    opcode := reader.ReadUInt8()
    switch opcode {
    case 0x15: ... // iload
    case 0x16: ... // lload
    case 0x17: ... // fload
    case 0x18: ... // dload
    case 0x19: ... // aload
    case 0x36: ... // istore
    case 0x37: ... // lstore
    case 0x38: ... // fstore
    case 0x39: ... // dstore
    case 0x3a: ... // astore
    case 0x84: ... // iinc
    case 0xa9: // ret
        panic("Unsupported opcode: 0xa9!")
    }
}
```

FetchOperands（）方法先从字节码中读取一字节的操作码，然后创建子指令实例，最后读取子指令的操作数。因为没有实现ret指令，所以暂时调用

panic（）函数终止程序执行。加载指令和存储指令都只有一个操作数，需要扩展成2字节，以iload为例：

```
case 0x15:
    inst := &loads.ILOAD{}
    inst.Index = uint(reader.ReadUInt16())
    self.modifiedInstruction = inst
```

iinc指令有两个操作数，都需要扩展成2字节，代码如下：

```
case 0x84:
    inst := &math.IINC{}
    inst.Index = uint(reader.ReadUInt16())
    inst.Const = int32(reader.ReadInt16())
    self.modifiedInstruction = inst
```

wide指令只是增加了索引宽度，并不改变子指令操作，所以其Execute（）方法只要调用子指令的Execute（）方法即可，代码如下：

```
func (self *WIDE) Execute(frame *rtda.Frame) {  
    self.modifiedInstruction.Execute(frame)  
}
```

5.11.2 ifnull和ifnonnull指令

在ch05\instructions\extended目录下创建ifnull.go文件，在其中定义ifnull和ifnonnull指令，代码如下：

```
package extended
import "jvmgo/ch05/instructions/base"
import "jvmgo/ch05/rtda"
type IFNULL struct{ base.BranchInstruction } // Branch if refe
type IFNONNULL struct{ base.BranchInstruction } // Branch if r
```

根据引用是否是null进行跳转，ifnull和ifnonnull指令把栈顶的引用弹出。以ifnull指令为例，它的Execute（）方法如下：

```
func (self *IFNULL) Execute(frame *rtda.Frame) {
    ref := frame.OperandStack().PopRef()
    if ref == nil {
        base.Branch(frame, self.Offset)
    }
}
```

5.11.3 goto_w指令

在ch05\instructions\extended目录下创建
goto_w.go文件，在其中定义goto_w指令，代码如下：

```
package extended
import "jvmgo/ch05/instructions/base"
import "jvmgo/ch05/rtda"
// Branch always (wide index)
type GOTO_W struct {
    offset int
}
```

goto_w指令和goto指令的唯一区别就是索引从
2字节变成了4字节。FetchOperands（）方法代码如下：

```
func (self *GOTO_W) FetchOperands(reader *base.BytecodeReader)
    self.offset = int(reader.ReadInt32())
}
```

Execute（）方法的代码如下：

```
func (self *GOTO_W) Execute(frame *rtda.Frame) {  
    base.Branch(frame, self.offset)  
}
```

5.12 解释器

指令集已经实现得差不多了，本节编写一个简单的解释器。这个解释器目前只能执行一个Java方法，但是在后面的章节中，会不断完善它，让它变得越来越强大。在ch05目录下创建interpreter.go文件，在其中定义interpret（）函数，代码如下：

```
package main
import "fmt"
import "jvmgo/ch05/classfile"
import "jvmgo/ch05/instructions"
import "jvmgo/ch05/instructions/base"
import "jvmgo/ch05/rtda"
func interpret(methodInfo *classfile.MemberInfo) {...}
```

interpret（）方法的参数是MemberInfo指针，调用MemberInfo结构体的CodeAttribute（）方法可以获取它的Code属性，语法结构如下：

```
func interpret(methodInfo *classfile.MemberInfo) {  
    codeAttr := methodInfo.CodeAttribute()  
    ... // 其他代码  
  
}
```

CodeAttribute（）方法是新增加的，代码在ch05\classfile\member_info.go文件中，代码如下：

```
func (self *MemberInfo) CodeAttribute() *CodeAttribute {  
    for _, attrInfo := range self.attributes {  
        switch attrInfo.(type) {  
            case *CodeAttribute:  
                return attrInfo.(*CodeAttribute)  
        }  
    }  
    return nil  
}
```

得到Code属性之后，可以进一步获得执行方法所需的局部变量表和操作数栈空间，以及方法的字节码。

```
func interpret(methodInfo *classfile.MemberInfo) {  
    codeAttr := methodInfo.CodeAttribute()  
    maxLocals := codeAttr.MaxLocals()  
    maxStack := codeAttr.MaxStack()  
}
```

```
bytecode := codeAttr.Code()  
... // 其他代码  
  
}
```

interpret（）方法的其余代码先创建一个Thread实例，然后创建一个帧并把它推入Java虚拟机栈顶，最后执行方法。完整的代码如下：

```
func interpret(methodInfo *classfile.MemberInfo) {  
    codeAttr := methodInfo.CodeAttribute()  
    maxLocals := codeAttr.MaxLocals()  
    maxStack := codeAttr.MaxStack()  
    bytecode := codeAttr.Code()  
    thread := rtda.NewThread()  
    frame := thread.NewFrame(maxLocals, maxStack)  
    thread.PushFrame(frame)  
    defer catchErr(frame)  
    loop(thread, bytecode)  
}
```

Thread结构体的NewFrame（）方法是新增加的，代码在ch05\rtda\thread.go文件中，如下所示：

```
func (self *Thread) NewFrame(maxLocals, maxStack uint) *Frame  
    return newFrame(self, maxLocals, maxStack)  
}
```

Frame结构体也有变化，增加了两个字段，改动如下（在ch05\rtida\frame.go文件中）：

```
type Frame struct {  
    lower      *Frame  
    localVars  LocalVars  
    operandStack *OperandStack  
    thread     *Thread  
    nextPC     int  
}
```

这两个字段主要是为了实现跳转指令而添加的，回顾一下Branch（）方法，代码如下：

```
func Branch(frame *rtida.Frame, offset int) {  
    pc := frame.Thread().PC()  
    nextPC := pc + offset  
    frame.SetNextPC(nextPC)  
}
```

Frame结构体的newFrame（）方法也相应发生了变化，改动如下：

```
func newFrame(thread *Thread, maxLocals, maxStack uint) *Frame
```

```
    return &Frame{
        thread:      thread,
        localVars:    newLocalVars(maxLocals),
        operandStack: newOperandStack(maxStack),
    }
}
```

回到`interpret()`方法，我们的解释器目前还没有办法优雅地结束运行。因为每个方法的最后一条指令都是某个`return`指令，而还没有实现`return`指令，所以方法在执行过程中必定会出现错误，此时解释器逻辑会转到`catchErr()`函数，代码如下：

```
func catchErr(frame *rtdata.Frame) {
    if r := recover(); r != nil {
        fmt.Printf("LocalVars:%v\n", frame.LocalVars())
        fmt.Printf("OperandStack:%v\n", frame.OperandStack())
        panic(r)
    }
}
```

把局部变量表和操作数栈的内容打印出来，以此来观察方法的执行结果。还剩一个`loop()`函数，其代码如下：

```
func loop(thread *rtda.Thread, bytecode []byte) {
    frame := thread.PopFrame()
    reader := &base.BytecodeReader{}
    for {
        pc := frame.NextPC()
        thread.SetPC(pc)
        // decode
        reader.Reset(bytecode, pc)
        opcode := reader.ReadUInt8()
        inst := instructions.NewInstruction(opcode)
        inst.FetchOperands(reader)
        frame.SetNextPC(reader.PC())
        // execute
        fmt.Printf("pc:%2d inst:%T %v\n", pc, inst, inst)
        inst.Execute(frame)
    }
}
```

loop（）函数循环执行“计算pc、解码指令、执行指令”这三个步骤，直到遇到错误！代码中有一个函数还没有给出代码：NewInstruction（）。这个函数是switch-case语句，根据操作码创建具体的指令，代码在ch05\instructions\factory.go文件中，如下所示：

```
package instructions
import "fmt"
import "jvmgo/ch05/instructions/base"
import . "jvmgo/ch05/instructions/comparisons"
```

```

import . "jvmgo/ch05/instructions/constants"
import . "jvmgo/ch05/instructions/control"
import . "jvmgo/ch05/instructions/conversions"
import . "jvmgo/ch05/instructions/extended"
import . "jvmgo/ch05/instructions/loads"
import . "jvmgo/ch05/instructions/math"
import . "jvmgo/ch05/instructions/stack"
import . "jvmgo/ch05/instructions/stores"
func NewInstruction(opcode byte) base.Instruction {
    switch opcode {
    case 0x00: return &NOP{}
    case 0x01: return &ACONST_NULL{}
    ...
    default:
        panic(fmt.Errorf("Unsupported opcode: 0x%x!", opcode))
    }
}

```

这个switch-case语句非常长，为了节约篇幅，这里就不给出全部代码了。另外，有很大一部分指令是没有操作数的，没有必要每次都创建不同的实例。为了优化，可以给这些指令定义单例变量，代码如下：

```

var (
    nop          = &NOP{}
    aconst_null  = &ACONST_NULL{}
    ...
)

```

对于这类指令，在NewInstruction（）函数中直接返回单例变量即可，代码如下：

```
func NewInstruction(opcode byte) base.Instruction {  
    switch opcode {  
        case 0x00: return nop  
        case 0x01: return aconst_null  
        ...  
    }  
}
```

5.13 测试本章代码

德国大数学家高斯有一个广为流传的小故事。话说高斯7岁开始上学，10岁开始学习数学。有一天，数学老师布置了一道题：问 $1+2+3+\dots$ 这样从1一直加到100等于多少。老师原以为孩子们要算上一段时间，可是没想到小高斯很快就给出了答案。高斯当然不是从1一直加到100，而是用更聪明的办法计算的： $1+100=101$ ， $2+99=101$1加到100有50组这样的数，所以 $50*101=5050$ 。

本节用最笨的办法来计算这个题目，考验一下虚拟机是否可以工作。随书Java代码里有一个例子，代码如下：

```
package jvmgo.book.ch05;
```

```
public class GaussTest {
    public static void main(String[] args) {
        int sum = 0;
        for (int i = 1; i <= 100; i++) {
            sum += i;
        }
        System.out.println(sum);
    }
}
```

下面改造ch05\main.go文件。首先修改import语句，代码如下：

```
package main
import "fmt"
import "strings"
import "jvmgo/ch05/classfile"
import "jvmgo/ch05/classpath"
```

main（）函数不变，修改startJVM（）函数，改动如下：

```
func startJVM(cmd *Cmd) {
    cp := classpath.Parse(cmd.XjreOption, cmd.cpOption)
    className := strings.Replace(cmd.class, ".", "/", -1)
    cf := loadClass(className, cp)
    mainMethod := getMainMethod(cf)
    if mainMethod != nil {
        interpret(mainMethod)
    } else {
        fmt.Printf("Main method not found in class %s\n", cmd.cl
```

```
}  
}
```

startJVM（）首先调用loadClass（）方法读取并解析class文件，然后调用getMainMethod（）函数查找类的主（）方法，最后调用interpret（）函数解释执行main（）方法。loadClass（）函数的代码如下：

```
func loadClass(className string, cp *classpath.Classpath) *classfile.ClassFile {  
    classData, _, err := cp.ReadClass(className)  
    if err != nil {  
        panic(err)  
    }  
    cf, err := classfile.Parse(classData)  
    if err != nil {  
        panic(err)  
    }  
    return cf  
}
```

getMainMethod（）函数的代码如下：

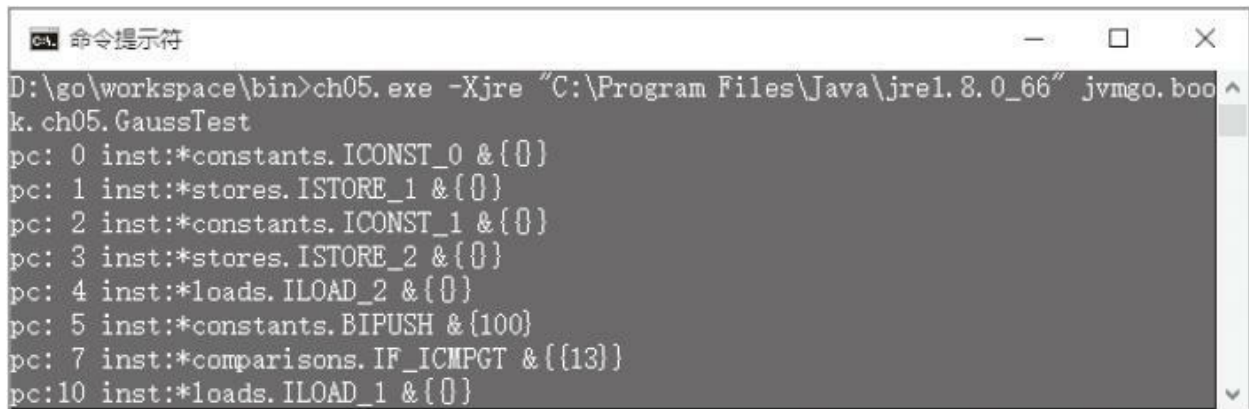
```
func getMainMethod(cf *classfile.ClassFile) *classfile.MemberInfo {  
    for _, m := range cf.Methods() {  
        if m.Name() == "main" && m.Descriptor() == "([Ljava/lang/  
        return m  
    }  
}
```

```
    }  
  }  
  return nil  
}
```

打开命令行窗口，执行下面的命令编译本章代码。

```
go install jvmgo\ch05
```

编译成功后，在D: \go\workspace\bin目录下会出现ch05.exe文件。用javac编译GaussTest类，然后用ch05.exe执行GaussTest程序，结果如图5-3所示。注意一定要保证可以在当前目录下找到GaussTest.class文件，否则应该用-cp选项指定用户类路径。



```
命令提示符
D:\go\workspace\bin>ch05.exe -Xjre "C:\Program Files\Java\jre1.8.0_66" jvmgo.boot.ch05.GaussTest
pc: 0 inst:*constants.ICONST_0 &{0}
pc: 1 inst:*stores.ISTORE_1 &{0}
pc: 2 inst:*constants.ICONST_1 &{0}
pc: 3 inst:*stores.ISTORE_2 &{0}
pc: 4 inst:*loads.ILOAD_2 &{0}
pc: 5 inst:*constants.BIPUSH &{100}
pc: 7 inst:*comparisons.IF_ICMPGT &{{13}}
pc:10 inst:*loads.ILOAD_1 &{0}
```

图5-3 GaussTest程序执行结果（1）

方法执行，并打印出了执行过的指令。在我们预料之中，方法执行的最后出现了错误，局部变量表和操作数栈的状态也打印了出来，如图5-4所示。仔细观察局部变量表可以看到5050这个数字，这正是我们的计算结果！



```
命令提示符
pc: 5 inst:*constants.BIPUSH &{100}
pc: 7 inst:*comparisons.IF_ICMPGT &{{13}}
LocalVars:[{0 <nil>} {5050 <nil>} {101 <nil>}]
OperandStack:&{0 [{101 <nil>} {100 <nil>}]}
panic: Unsupported opcode: 0xb2! [recovered]
      panic: Unsupported opcode: 0xb2!

goroutine 1 [running]:
main.catchErr(0xc082abd180)
    D:/go/workspace/src/jvmgo/ch05/interpreter.go:27 +0x22e
```

图5-4 GaussTest程序执行结果 (2)

5.14 本章小结

虽然还有很多缺陷，但是我们的Java虚拟机已经可以解释执行字节码了，这是一个很大的进步！下一章将讨论类和对象在内存中的布局，并且开始实现引用类指令。还等什么？快来阅读吧！

第6章 类和对象

在第4章，我们初步实现了线程私有的运行时数据区，在此基础上，第5章实现了一个简单的解释器和150多条指令。这些指令主要是操作局部变量表和操作数栈、进行数学运算、比较运算和跳转控制等。本章将实现线程共享的运行时数据区，包括方法区和运行时常量池。

第2章实现了类路径，可以找到class文件，并把数据加载到内存中。第3章实现了class文件解析，可以把class数据解析成一个ClassFile结构体。本章将进一步处理ClassFile结构体，把它加以转换，放进方法区以供后续使用。本章还会初步讨论类和对象的设计，实现一个简单的类加载器，并且实现类和对

象相关的部分指令。

在开始学习本章之前，还是先把目录结构准备好。复制ch05目录，改名为ch06。修改main.go等文件，把import语句中的ch05全都改成ch06，然后在ch06\rtida目录中创建heap子目录。现在目录结构看起来应该是下面这样：

```
D:\go\workspace\src
|-jvmgo
|  |-ch01 ~ ch05
|  |-ch06
|     |-classfile
|     |-classpath
|     |-instructions
|     |-rtida
|         |-heap
|     |-cmd.go
|     |-interpreter.go
|     |-main.go
```

在第4章中，在rtida\object.go文件中定义了临时的Object结构体。现在可以把object.go移到heap目录下了。注意要修改包名，代码如下：

```
package heap
type Object struct {
    // todo
}
```

还需要修改slot.go、local_vars.go和operand_stack.go这三个文件，在其中添加heap包的import语句，并把*Object改成*heap.Object。以上改动不大，为了节约篇幅，这里就不给出具体代码了。

6.1 方法区

第4章简单讨论过方法区，它是运行时数据区的一块逻辑区域，由多个线程共享。方法区主要存放从class文件获取的类信息。此外，类变量也存放在方法区中。当Java虚拟机第一次使用某个类时，它会搜索类路径，找到相应的class文件，然后读取并解析class文件，把相关信息放进方法区。至于方法区到底位于何处，是固定大小还是动态调整，是否参与垃圾回收，以及如何在方法区内存放类数据等，Java虚拟机规范并没有明确规定。

先来看看有哪些信息需要放进方法区。

6.1.1 类信息

使用结构体来表示将要放进方法区内的类。在ch06\rtda\heap目录下创建class.go文件，在其中定义Class结构体，代码如下：

```
package heap
import "jvmgo/ch06/classfile"
type Class struct {
    accessFlags      uint16
    name             string // thisClassName
    superClassName   string
    interfaceNames   []string
    constantPool     *ConstantPool
    fields           []*Field
    methods          []*Method
    loader           *ClassLoader
    superClass       *Class
    interfaces       []*Class
    instanceSlotCount uint
    staticSlotCount  uint
    staticVars       *Slots
}
```

accessFlags是类的访问标志，总共16比特。字段和方法也有访问标志，但具体标志位的含义可能

有所不同。根据Java虚拟机规范，把各个比特位的含义统一定义在heap\access_flags.go文件中，代码如下：

```
package heap
const (
    ACC_PUBLIC          = 0x0001 // class field method
    ACC_PRIVATE         = 0x0002 //          field method
    ACC_PROTECTED       = 0x0004 //          field method
    ACC_STATIC          = 0x0008 //          field method
    ACC_FINAL           = 0x0010 // class field method
    ACC_SUPER           = 0x0020 // class
    ACC_SYNCHRONIZED    = 0x0020 //          method
    ACC_VOLATILE        = 0x0040 //          field
    ACC_BRIDGE          = 0x0040 //          method
    ACC_TRANSIENT       = 0x0080 //          field
    ACC_VARARGS         = 0x0080 //          method
    ACC_NATIVE          = 0x0100 //          method
    ACC_INTERFACE       = 0x0200 // class
    ACC_ABSTRACT        = 0x0400 // class method
    ACC_STRICT          = 0x0800 //          method
    ACC_SYNTHETIC       = 0x1000 // class field method
    ACC_ANNOTATION      = 0x2000 // class
    ACC_ENUM            = 0x4000 // class field
)
```

回到Class结构体。name、superClassName和interfaceNames字段分别存放类名、超类名和接口名。注意这些类名都是完全限定名，具有

java/lang/Object的形式。constantPool字段存放运行时常量池指针，fields和methods字段分别存放字段表和方法表。运行时常量池将在6.2节中详细介绍。

继续编辑class.go文件，在其中定义newClass（）函数，用来把ClassFile结构体转换成Class结构体，代码如下：

```
func newClass(cf *classfile.ClassFile) *Class {  
    class := &Class{}  
    class.accessFlags = cf.AccessFlags()  
    class.name = cf.ClassName()  
    class.superClassName = cf.SuperClassName()  
    class.interfaceNames = cf.InterfaceNames()  
    class.constantPool = newConstantPool(class, cf.ConstantPool
```

6.2小节

```
    class.fields = newFields(class, cf.Fields()) // 见
```

6.1.2小节

```
    class.methods = newMethods(class, cf.Methods()) // 见
```

6.1.3 小节

```
    return class  
}
```

`newClass()` 函数又调用了 `newConstantPool()`、`newFields()` 和 `newMethods()`，这三个函数的代码将在后面的小节给出。继续编辑 `class.go` 文件，在其中定义8个方法，用来判断某个访问标志是否被设置。这8个方法都很简单，为了节约篇幅，这里只给出 `IsPublic()` 方法的代码。

```
func (self *Class) IsPublic() bool {  
    return 0 != self.accessFlags&ACC_PUBLIC  
}
```

后面将要介绍的 `Field` 和 `Method` 结构体也有类似的方法，届时也将不再赘述，请读者注意。

6.1.2 字段信息

字段和方法都属于类的成员，它们有一些相同的信息（访问标志、名字、描述符）。为了避免重复代码，创建一个结构体存放这些信息。在ch06\rtdata\heap目录下创建class_member.go文件，在其中定义ClassMember结构体，代码如下：

```
package heap
import "jvmgo/ch06/classfile"
type ClassMember struct {
    accessFlags    uint16
    name           string
    descriptor     string
    class          *Class
}
func (self *ClassMember) copyMemberInfo(memberInfo *classfile.
```

前面三个字段的含义很明显，这里不多解释。class字段存放Class结构体指针，这样可以通过字段或方法访问到它所属的类。copyMemberInfo（）方

法从class文件中复制数据，代码如下：

```
func (self *ClassMember) copyMemberInfo(memberInfo *classfile.  
    self.accessFlags = memberInfo.AccessFlags()  
    self.name = memberInfo.Name()  
    self.descriptor = memberInfo.Descriptor()  
}
```

ClassMember定义好了，接下来在
ch06\rtdata\heap目录下创建field.go文件，在其中定义
Field结构体，代码如下：

```
package heap  
import "jvngo/ch06/classfile"  
type Field struct {  
    ClassMember  
}  
func newFields(class *Class, cfFields []*classfile.MemberInfo)
```

Field结构体比较简单，目前所有信息都是从
ClassMember中继承过来的。newFields（）函数根
据class文件的字段信息创建字段表，代码如下：

```
func newFields(class *Class, cfFields []*classfile.MemberInfo)
```

```
fields := make([]*Field, len(cfFields))
for i, cfField := range cfFields {
    fields[i] = &Field{}
    fields[i].class = class
    fields[i].copyMemberInfo(cfField)
}
return fields
}
```

6.1.3 方法信息

方法比字段稍微复杂一些，因为方法中有字节码。在ch06\rtda\heap目录下创建method.go文件，在其中定义Method结构体，代码如下：

```
package heap
import "jvmgo/ch06/classfile"
type Method struct {
    ClassMember
    maxStack      uint
    maxLocals     uint
    code          []byte
}
func newMethods(class *Class, cfMethods []*classfile.MemberInf
```

maxStack和maxLocals字段分别存放操作数栈和局部变量表大小，这两个值是由Java编译器计算好的。code字段存放方法字节码。newMethods（）函数根据class文件中的方法信息创建Method表，代码如下：

```
func newMethods(class *Class, cfMethods []*classfile.MemberInfo
    methods := make([]*Method, len(cfMethods))
    for i, cfMethod := range cfMethods {
        methods[i] = &Method{}
        methods[i].class = class
        methods[i].copyMemberInfo(cfMethod)
        methods[i].copyAttributes(cfMethod)
    }
    return methods
}
```

大家还记得吗？maxStack、maxLocals和字节码在class文件中是以属性的形式存储在method_info结构中的。如果读者已经忘记的话，可以参考3.4.5小节。copyAttributes（）方法从method_info结构中提取这些信息，代码如下：

```
func (self *Method) copyAttributes(cfMethod *classfile.MemberInfo
    if codeAttr := cfMethod.CodeAttribute(); codeAttr != nil {
        self.maxStack = codeAttr.MaxStack()
        self.maxLocals = codeAttr.MaxLocals()
        self.code = codeAttr.Code()
    }
}
```

到此为止，除了ConstantPool还没有介绍以

外，已经定义了4个结构体，这些结构体之间的关系如图6-1所示。

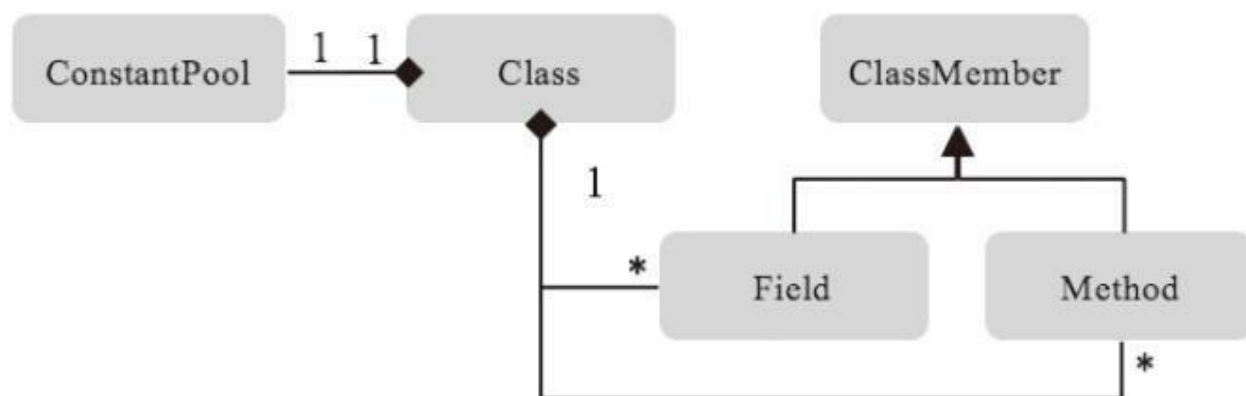


图6-1 Class结构体关系图

6.1.4 其他信息

Class结构体还有几个字段没有说明。loader字段存放类加载器指针，superClass和interfaces字段存放类的超类和接口指针，这三个字段将在6.3节介绍。staticSlotCount和instanceSlotCount字段分别存放类变量和实例变量占据的空间大小，staticVars字段存放静态变量，这三个字段将在6.4节介绍。

6.2 运行时常量池

运行时常量池主要存放两类信息：字面量（literal）和符号引用（symbolic reference）。字面量包括整数、浮点数和字符串字面量；符号引用包括类符号引用、字段符号引用、方法符号引用和接口方法符号引用。在ch06\rtda\heap目录下创建constant_pool.go文件，在其中定义Constant接口和ConstantPool结构体，代码如下：

```
package heap
import "fmt"
import "jvmgo/ch06/classfile"
type Constant interface{}
type ConstantPool struct {
    class *Class
    consts []Constant
}
func newConstantPool(class *Class, cfCp classfile.ConstantPool
func (self *ConstantPool) GetConstant(index uint) Constant {..
```

GetConstant（）方法根据索引返回常量，代码

如下：

```
func (self *ConstantPool) GetConstant(index uint) Constant {
    if c := self.consts[index]; c != nil {
        return c
    }
    panic(fmt.Sprintf("No constants at index %d", index))
}
```

newConstantPool（）函数把class文件中的常量池转换成运行时常量池。这个函数稍微有点复杂，主体代码如下：

```
func newConstantPool(class *Class, cfCp classfile.ConstantPool
    cpCount := len(cfCp)
    consts := make([]Constant, cpCount)
    rtCp := &ConstantPool{class, consts}
    for i := 1; i < cpCount; i++ {
        cpInfo := cfCp[i]
        switch cpInfo.(type) {
            ...
        }
    }
    return rtCp
}
```

其实也不难理解，核心逻辑就是把
[]classfile.ConstantInfo转换成[]heap.Constant。具体
常量的转换在switch-case中，我们分几次来看。

最简单的是int或float型常量，直接取出常量
值，放进consts中即可。

```
switch cpInfo.(type) {  
case *classfile.ConstantIntegerInfo:  
    intInfo := cpInfo.(*classfile.ConstantIntegerInfo)  
    consts[i] = intInfo.Value() // int32  
case *classfile.ConstantFloatInfo:  
    floatInfo := cpInfo.(*classfile.ConstantFloatInfo)  
    consts[i] = floatInfo.Value() // float32
```

如果是long或double型常量，也是直接提取常
量值放进consts中。但是要注意，这两种类型的常
量在常量池中都是占据两个位置，所以索引要特殊
处理，代码如下：

```
case *classfile.ConstantLongInfo:  
    longInfo := cpInfo.(*classfile.ConstantLongInfo)
```

```
    consts[i] = longInfo.Value() // int64
    i++
case *classfile.ConstantDoubleInfo:
    doubleInfo := cpInfo.(*classfile.ConstantDoubleInfo)
    consts[i] = doubleInfo.Value() // float64
    i++
```

如果是字符串常量，直接取出Go语言字符串，放进consts中，代码如下：

```
case *classfile.ConstantStringInfo:
    stringInfo := cpInfo.(*classfile.ConstantStringInfo)
    consts[i] = stringInfo.String() // string
```

还剩下4种类型的常量需要处理，分别是类、字段、方法和接口方法的符号引用。后面的章节会详细介绍这4种符号引用，下面是剩下的代码。

```
case *classfile.ConstantClassInfo:
    classInfo := cpInfo.(*classfile.ConstantClassInfo)
    consts[i] = newClassRef(rtCp, classInfo) // 见
```

6.2.1小节

```
case *classfile.ConstantFieldrefInfo:
    fieldrefInfo := cpInfo.(*classfile.ConstantFieldrefInfo)
```

```
consts[i] = newFieldRef(rtCp, fieldrefInfo) // 见
```

6.2.2小节

```
case *classfile.ConstantMethodrefInfo:  
    methodrefInfo := cpInfo.(*classfile.ConstantMethodrefInfo)  
    consts[i] = newMethodRef(rtCp, methodrefInfo) // 见
```

6.2.3小节

```
case *classfile.ConstantInterfaceMethodrefInfo:  
    methodrefInfo := cpInfo.(*classfile.ConstantInterfaceMethod  
    consts[i] = newInterfaceMethodRef(rtCp, methodrefInfo) // 见
```

6.2.4小节

基本类型常量的使用请参考6.4节。

6.2.1 类符号引用

因为4种类型的符号引用有一些共性，所以仍然使用继承来减少重复代码。在ch06\rtdata\heap目录下创建cp_symref.go文件，在其中定义SymRef结构体，代码如下：

```
package heap
// symbolic reference
type SymRef struct {
    cp          *ConstantPool
    className   string
    class       *Class
}
```

cp字段存放符号引用所在的运行时常量池指针，这样就可以通过符号引用访问到运行时常量池，进一步又可以访问到类数据。className字段存放类的完全限定名。class字段缓存解析后的类结

构体指针，这样类符号引用只需要解析一次就可以了，后续可以直接使用缓存值。对于类符号引用，只要有类名，就可以解析符号引用。对于字段，首先要解析类符号引用得到类数据，然后用字段名和描述符查找字段数据。方法符号引用的解析过程和字段符号引用类似。

SymRef定义好了，接下来在ch06\rtdata\heap目录下创建cp_classref.go文件，在其中定义ClassRef结构体，代码如下：

```
package heap
import "jvmgo/ch06/classfile"
type ClassRef struct {
    SymRef
}
func newClassRef(cp *ConstantPool,
    classInfo *classfile.ConstantClassInfo) *ClassRef {...}
```

ClassRef继承了SymRef，但是并没有添加任何

字段。`newClassRef()` 函数根据class文件中存储的类常量创建ClassRef实例，代码如下：

```
func newClassRef(cp *ConstantPool,
    classInfo *classfile.ConstantClassInfo) *ClassRef {
    ref := &ClassRef{}
    ref.cp = cp
    ref.className = classInfo.Name()
    return ref
}
```

类符号引用的解析将在6.5.2节讨论。

6.2.2 字段符号引用

在6.1.2节中，定义了ClassMember结构体来存放字段和方法共有的信息。类似地，本节定义MemberRef结构体来存放字段和方法符号引用共有的信息。在ch06\rtda\heap目录下创建cp_memberref.go文件，在其中定义MemberRef结构体，代码如下：

```
package heap
import "jvmgo/ch06/classfile"
type MemberRef struct {
    SymRef
    name      string
    descriptor string
}
func (self *MemberRef) copyMemberRefInfo(
    refInfo *classfile.ConstantMemberrefInfo) {...}
```

读者可能会有疑问：在Java中，我们并不能在同一个类中定义名字相同，但类型不同的两个字

段，那么字段符号引用为什么还要存放字段描述符呢？答案是，这只是Java语言的限制，而不是Java虚拟机规范的限制。也就是说，站在Java虚拟机的角度，一个类是完全可以有多个同名字段的，只要它们的类型互不相同就可以。

copyMemberRefInfo（）方法从class文件内存储的字段或方法常量中提取数据，代码如下：

```
func (self *MemberRef) copyMemberRefInfo(refInfo *classfile.Cc
    self.className = refInfo.ClassName()
    self.name, self.descriptor = refInfo.NameAndDescriptor()
}
```

MemberRef定义好了，接下来在ch06\rtdata\heap目录下创建cp_fieldref.go文件，在其中定义FieldRef结构体，代码如下：

```
package heap
import "jvmgo/ch06/classfile"
type FieldRef struct {
    MemberRef
```

```
    field *Field
}
func newFieldRef(cp *ConstantPool,
    refInfo *classfile.ConstantFieldrefInfo) *FieldRef {...}
```

field字段缓存解析后的字段指针，
newFieldRef（）方法创建FieldRef实例，代码如下：

```
func newFieldRef(cp *ConstantPool,
    refInfo *classfile.ConstantFieldrefInfo) *FieldRef {
    ref := &FieldRef{}
    ref.cp = cp
    ref.copyMemberRefInfo(&refInfo.ConstantMemberrefInfo)
    return ref
}
```

字段符号引用的解析将在6.5.2节讨论。

6.2.3 方法符号引用

在ch06\rtdata\heap目录下创建cp_methodref.go文件，在其中定义MethodRef结构体，代码如下：

```
package heap
import "jvmgo/ch06/classfile"
type MethodRef struct {
    MemberRef
    method *Method
}
func newMethodRef(cp *ConstantPool,
    refInfo *classfile.ConstantMethodrefInfo) *MethodRef {
    ref := &MethodRef{}
    ref.cp = cp
    ref.copyMemberRefInfo(&refInfo.ConstantMemberrefInfo)
    return ref
}
```

上面的代码和字段符号引用大同小异，这里就不多解释了。方法符号引用的解析将在第7章讨论方法调用时详细介绍。

6.2.4 接口方法符号引用

在ch06\rtdata\heap目录下创建
cp_interface_methodref.go文件，在其中定义
Interface-MethodRef结构体，代码如下：

```
package heap
import "jvmgo/ch06/classfile"
type InterfaceMethodRef struct {
    MemberRef
    method *Method
}
func newInterfaceMethodRef(cp *ConstantPool,
    refInfo *classfile.ConstantInterfaceMethodrefInfo) *InterfaceMethodRef := &InterfaceMethodRef{}
    ref.cp = cp
    ref.copyMemberRefInfo(&refInfo.ConstantMemberrefInfo)
    return ref
}
```

代码和前面差不多，也不多解释了。接口方法符号引用的解析同样会在第7章详细介绍。到此为止，所有的符号引用都已经定义好了，它们的继承

结构如图6-2所示。

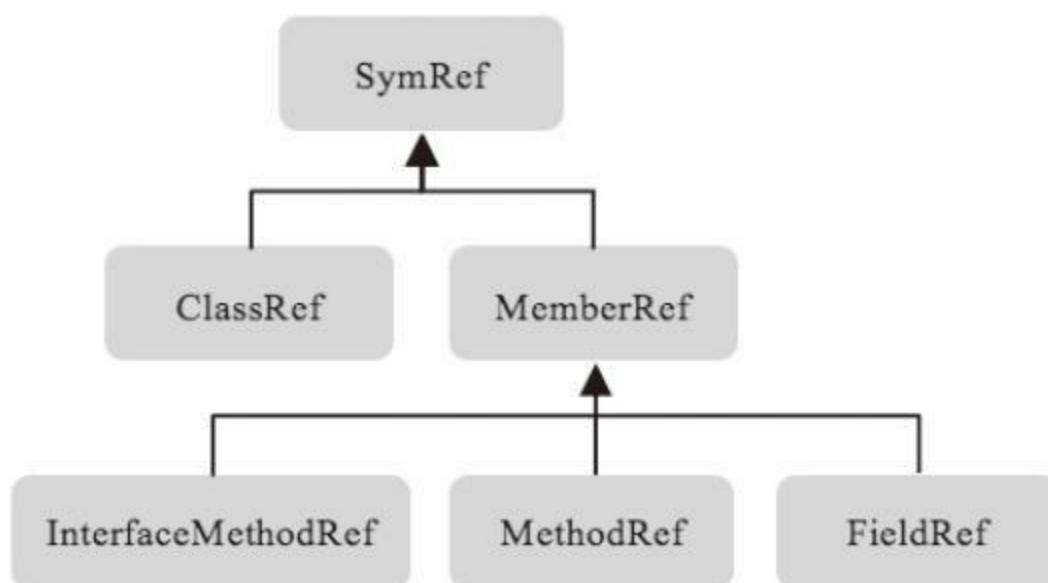


图6-2 符号引用结构体继承关系图

6.3 类加载器

Java虚拟机的类加载系统十分复杂，本节将初步实现一个简化版的类加载器，后面的章节中还会对它进行扩展。在ch06/rtda/heap目录下创建class_loader.go文件，在其中定义ClassLoader结构体，代码如下：

```
package heap
import "fmt"
import "jvmgo/ch06/classfile"
import "jvmgo/ch06/classpath"
type ClassLoader struct {
    cp          *classpath.Classpath
    classMap map[string]*Class // loaded classes
}
func NewClassLoader(cp *classpath.Classpath) *ClassLoader {...}
func (self *ClassLoader) LoadClass(name string) *Class {...}
```

ClassLoader依赖Classpath来搜索和读取class文件，cp字段保存Classpath指针。classMap字段记录

已经加载的类数据，key是类的完全限定名。在前面讨论中，方法区一直只是个抽象的概念，现在可以把classMap字段当作方法区的具体实现。

NewClassLoader（）函数创建ClassLoader实例，代码比较简单，如下所示：

```
func NewClassLoader(cp *classpath.Classpath) *ClassLoader {
    return &ClassLoader{
        cp:      cp,
        classMap: make(map[string]*Class),
    }
}
```

LoadClass（）方法把类数据加载到方法区，代码如下：

```
func (self *ClassLoader) LoadClass(name string) *Class {
    if class, ok := self.classMap[name]; ok {
        return class // 类已经加载
    }
    return self.loadNonArrayClass(name)
}
```

先查找classMap，看类是否已经被加载。如果是，直接返回类数据，否则调用loadNonArrayClass（）方法加载类。数组类和普通类有很大的不同，它的数据并不是来自class文件，而是由Java虚拟机在运行期间生成。本章暂不考虑数组类的加载，留到第8章详细讨论。

loadNonArrayClass（）方法的代码如下：

```
func (self *ClassLoader) loadNonArrayClass(name string) *Class
    data, entry := self.readClass(name)
    class := self.defineClass(data)
    link(class)
    fmt.Printf("[Loaded %s from %s]\n", name, entry)
    return class
}
```

可以看到，类的加载大致可以分为三个步骤：首先找到class文件并把数据读取到内存；然后解析class文件，生成虚拟机可以使用的类数据，并放入方法区；最后进行链接。下面分别讨论这三个步

驟。

6.3.1 readClass ()

readClass () 方法的代码如下：

```
func (self *ClassLoader) readClass(name string) ([]byte, class
    data, entry, err := self.cp.ReadClass(name)
    if err != nil {
        panic("java.lang.ClassNotFoundException: " + name)
    }
    return data, entry
}
```

readClass () 方法只是调用了Classpath的ReadClass () 方法，并进行了错误处理。需要解释一下它的返回值。为了打印类加载信息，把最终加载class文件的类路径项也返回给了调用者。

6.3.2 defineClass ()

defineClass () 方法的代码如下：

```
func (self *ClassLoader) defineClass(data []byte) *Class {  
    class := parseClass(data)  
    class.loader = self  
    resolveSuperClass(class)  
    resolveInterfaces(class)  
    self.classMap[class.name] = class  
    return class  
}
```

defineClass () 方法首先调用parseClass () 函数把class文件数据转换成Class结构体。Class结构体的superClass和interfaces字段存放超类名和直接接口表，这些类名其实都是符号引用。根据Java虚拟机规范的5.3.5节，调用resolveSuperClass () 和 resolveInterfaces () 函数解析这些类符号引用。下面是parseClass () 函数的代码。

```
func parseClass(data []byte) *Class {
    cf, err := classfile.Parse(data)
    if err != nil {
        panic("java.lang.ClassFormatError")
    }
    return newClass(cf) // 见
```

6.1.1 小节

```
}
```

resolveSuperClass（）函数的代码如下：

```
func resolveSuperClass(class *Class) {
    if class.name != "java/lang/Object" {
        class.superClass = class.loader.LoadClass(class.superCla
    }
}
```

再复习一下：除java.lang.Object以外，所有的类都有且仅有一个超类。因此，除非是Object类，否则需要递归调用LoadClass（）方法加载它的超类。与此类似，resolveInterfaces（）函数递归调用LoadClass（）方法加载类的每一个直接接口，代码

如下：

```
func resolveInterfaces(class *Class) {
    interfaceCount := len(class.interfaceNames)
    if interfaceCount > 0 {
        class.interfaces = make([]*Class, interfaceCount)
        for i, interfaceName := range class.interfaceNames {
            class.interfaces[i] = class.loader.LoadClass(interfaceName)
        }
    }
}
```

6.3.3 link ()

类的链接分为验证和准备两个必要阶段，

link () 方法的代码如下：

```
func link(class *Class) {  
    verify(class)  
    prepare(class)  
}
```

为了确保安全性，Java虚拟机规范要求在执行类的任何代码之前，对类进行严格的验证。由于篇幅的原因，本书忽略验证过程。Java虚拟机规范4.10节详细介绍了类的验证算法，感兴趣的读者可以尝试自己实现。verify () 函数空空如也，代码如下：

```
func verify(class *Class) {  
    // todo  
}
```

准备阶段主要是给类变量分配空间并给予初始
值，`prepare()` 函数推迟到6.4节再介绍。

6.4 对象、实例变量和类变量

在第4章中，定义了LocalVars结构体，用来表示局部变量表。从逻辑上来看，LocalVars实例就像一个数组，这个数组的每一个元素都足够容纳一个int、float或引用值。要放入double或者long值，需要相邻的两个元素。这个结构体不是正好也可以用来表示类变量和实例变量吗？

没错！但是，由于rtda包已经依赖了heap包，而Go语言的包又不能相互依赖，所以heap包中的go文件是无法导入rtda包的，否则Go编译器就会报错。为了解决这个问题，只好容忍一些重复代码的存在。在ch06\rtda\heap目录下创建slots.go文件，把slot.go和local_vars.go文件中的内容拷贝进来，然后

在此基础上修改，代码如下：

```
package heap
import "math"
type Slot struct {
    num int32
    ref *Object
}
type Slots []Slot
```

函数和方法的内容都没什么变化，为了节约篇幅，就不给出详细代码了，下面是列表。

```
func newSlots(slotCount uint) Slots {...}
func (self Slots) SetInt(index uint, val int32) {...}
func (self Slots) GetInt(index uint) int32 {...}
func (self Slots) SetFloat(index uint, val float32) {...}
func (self Slots) GetFloat(index uint) float32 {...}
func (self Slots) SetLong(index uint, val int64) {...}
func (self Slots) GetLong(index uint) int64 {...}
func (self Slots) SetDouble(index uint, val float64) {...}
func (self Slots) GetDouble(index uint) float64 {...}
func (self Slots) SetRef(index uint, ref *Object) {...}
func (self Slots) GetRef(index uint) *Object {...}
```

Slots结构体准备就绪，可以使用了。Class结构体早在6.1节就定义好了，代码如下：

```
type Class struct {  
    ...  
    staticVars *Slots  
}
```

打开ch06\rtda\heap\object.go文件，给Object结构体添加两个字段，一个存放对象的Class指针，一个存放实例变量，代码如下：

```
type Object struct {  
    class *Class  
    fields Slots  
}
```

接下来的问题是，如何知道静态变量和实例变量需要多少空间，以及哪个字段对应Slots中的哪个位置呢？

第一个问题比较好解决，只要数一下类的字段即可。假设某个类有m个静态字段和n个实例字段，那么静态变量和实例变量所需的空间大小就分别是

m'和n'。这里要注意两点。首先，类是可以继承的。也就是说，在数实例变量时，要递归地数超类的实例变量；其次，long和double字段都占据两个位置，所以m'>=m， n'>=n。

第二个问题也不算难，在数字段时，给字段按顺序编上号就可以了。这里有三点需要要注意。首先，静态字段和实例字段要分开编号，否则会混乱。其次，对于实例字段，一定要从继承关系的最顶端，也就是java.lang.Object开始编号，否则也会混乱。最后，编号时也要考虑long和double类型。

打开field.go文件，给Field结构体加上slotId字段，代码如下：

```
type Field struct {  
    ClassMember  
    slotId uint  
}
```

打开class_loader.go文件，在其中定义
prepare（）函数，代码如下：

```
func prepare(class *Class) {  
    calcInstanceFieldSlotIds(class)  
    calcStaticFieldSlotIds(class)  
    allocAndInitStaticVars(class)  
}
```

calcInstanceFieldSlotIds（）函数计算实例字段的个数，同时给它们编号，代码如下：

```
func calcInstanceFieldSlotIds(class *Class) {  
    slotId := uint(0)  
    if class.superClass != nil {  
        slotId = class.superClass.instanceSlotCount  
    }  
    for _, field := range class.fields {  
        if !field.IsStatic() {  
            field.slotId = slotId  
            slotId++  
            if field.isLongOrDouble() {  
                slotId++  
            }  
        }  
    }  
    class.instanceSlotCount = slotId  
}
```

calcStaticFieldSlotIds（）函数计算静态字段的个数，同时给它们编号，代码如下：

```
func calcStaticFieldSlotIds(class *Class) {
    slotId := uint(0)
    for _, field := range class.fields {
        if field.IsStatic() {
            field.slotId = slotId
            slotId++
            if field.isLongOrDouble() {
                slotId++
            }
        }
    }
    class.staticSlotCount = slotId
}
```

Field结构体的isLongOrDouble（）方法返回字段是否是long或double类型，代码如下：

```
func (self *Field) isLongOrDouble() bool {
    return self.descriptor == "J" || self.descriptor == "D"
}
```

allocAndInitStaticVars（）函数给类变量分配空间，然后给它们赋予初始值，代码如下：

```
func allocAndInitStaticVars(class *Class) {  
    class.staticVars = newSlots(class.staticSlotCount)  
    for _, field := range class.fields {  
        if field.IsStatic() && field.IsFinal() {  
            initStaticFinalVar(class, field)  
        }  
    }  
}
```

因为Go语言会保证新创建的Slot结构体有默认值（num字段是0，ref字段是nil），而浮点数0编码之后和整数0相同，所以不用做任何操作就可以保证静态变量有默认初始值（数字类型是0，引用类型是null）。如果静态变量属于基本类型或String类型，有final修饰符，且它的值在编译期已知，则该值存储在class文件常量池中。initStaticFinalVar（）函数从常量池中加载常量值，然后给静态变量赋值，代码如下：

```
func initStaticFinalVar(class *Class, field *Field) {  
    vars := class.staticVars  
    cp := class.constantPool  
    cpIndex := field.ConstValueIndex()
```

```

slotId := field.SlotId()
if cpIndex > 0 {
    switch field.Descriptor() {
    case "Z", "B", "C", "S", "I":
        val := cp.GetConstant(cpIndex).(int32)
        vars.SetInt(slotId, val)
    case "J":
        val := cp.GetConstant(cpIndex).(int64)
        vars.SetLong(slotId, val)
    case "F":
        val := cp.GetConstant(cpIndex).(float32)
        vars.SetFloat(slotId, val)
    case "D":
        val := cp.GetConstant(cpIndex).(float64)
        vars.SetDouble(slotId, val)
    case "Ljava/lang/String;":
        panic("todo") // 在第

```

8章实现

```

    }
}
}

```

字符串常量将在第8章讨论，这里先调用
`panic()` 函数终止程序执行。需要给Field结构体添
加`constValueIndex`字段，代码如下：

```

type Field struct {
    ClassMember
    constValueIndex    uint
    slotId              uint
}

```

修改newFields（）方法，从字段属性表中读取constValueIndex，代码改动如下：

```
func newFields(class *Class, cfFields []*classfile.MemberInfo)
    fields := make([]*Field, len(cfFields))
    for i, cfField := range cfFields {
        fields[i] = &Field{}
        fields[i].class = class
        fields[i].copyMemberInfo(cfField)
        fields[i].copyAttributes(cfField)
    }
    return fields
}
```

copyAttributes（）方法的代码如下：

```
func (self *Field) copyAttributes(cfField *classfile.MemberInfo)
    if valAttr := cfField.ConstantValueAttribute(); valAttr != nil {
        self.constValueIndex = uint(valAttr.ConstantValueIndex())
    }
}
```

MemberInfo结构体的ConstantValueIndex（）方法在ch06\classfile\member_info.go文件中，代码如下：

```
func (self *MemberInfo) ConstantValueAttribute() *ConstantValueAttribute {
    for _, attrInfo := range self.attributes {
        switch attrInfo.(type) {
            case *ConstantValueAttribute:
                return attrInfo.(*ConstantValueAttribute)
        }
    }
    return nil
}
```

6.5 类和字段符号引用解析

本节讨论类符号引用和字段符号引用的解析，方法符号引用的解析将在第7章讨论。

6.5.1 类符号引用解析

打开cp_symref.go文件，在其中定义
ResolvedClass（）方法，代码如下：

```
func (self *SymRef) ResolvedClass() *Class {  
    if self.class == nil {  
        self.resolveClassRef()  
    }  
    return self.class  
}
```

如果类符号引用已经解析，ResolvedClass（）方法直接返回类指针，否则调用resolveClassRef（）方法进行解析。Java虚拟机规范5.4.3.1节给出了类符号引用的解析步骤，resolveClassRef（）方法就是按照这个步骤编写的（有一些简化），代码如下：

```
func (self *SymRef) resolveClassRef() {
```

```
d := self.cp.class
c := d.loader.LoadClass(self.className)
if !c.isAccessibleTo(d) {
    panic("java.lang.IllegalAccessError")
}
self.class = c
}
```

通俗地讲，如果类D通过符号引用N引用类C的话，要解析N，先用D的类加载器加载C，然后检查D是否有权访问C，如果没有，则抛出IllegalAccessError异常。Java虚拟机规范5.4.4节给出了类的访问控制规则，把这个规则翻译成Class结构体的isAccessibleTo（）方法，代码如下（在class.go文件中）：

```
func (self *Class) isAccessibleTo(other *Class) bool {
    return self.IsPublic() || self.getPackageName() == other.ge
}
```

也就是说，如果类D想访问类C，需要满足两个条件之一：C是public，或者C和D在同一个运行

时包内。第11章再讨论运行时包，这里先简单按照包名来检查。getPackageName（）方法的代码如下（也在class.go文件中）：

```
func (self *Class) getPackageName() string {
    if i := strings.LastIndex(self.name, "/"); i >= 0 {
        return self.name[:i]
    }
    return ""
}
```

比如类名是java/lang/Object，则它的包名就是java/lang。如果类定义在默认包中，它的包名是空字符串。

6.5.2 字段符号引用解析

打开cp_fieldref.go文件，在其中定义
ResolvedField（）方法，代码如下：

```
func (self *FieldRef) ResolvedField() *Field {  
    if self.field == nil {  
        self.resolveFieldRef()  
    }  
    return self.field  
}
```

ResolvedField（）方法与ResolvedClass（）方法大同小异，就不多解释了。Java虚拟机规范5.4.3.2节给出了字段符号引用的解析步骤，把它翻译成resolveFieldRef（）方法，代码如下：

```
func (self *FieldRef) resolveFieldRef() {  
    d := self.cp.class  
    c := self.ResolvedClass()  
    field := lookupField(c, self.name, self.descriptor)  
    if field == nil {  
        panic("java.lang.NoSuchFieldError")  
    }  
}
```

```
    if !field.isAccessibleTo(d) {  
        panic("java.lang.IllegalAccessError")  
    }  
    self.field = field  
}
```

如果类D想通过字段符号引用访问类C的某个字段，首先要解析符号引用得到类C，然后根据字段名和描述符查找字段。如果字段查找失败，则虚拟机抛出NoSuchFieldError异常。如果查找成功，但D没有足够的权限访问该字段，则虚拟机抛出IllegalAccessError异常。字段查找步骤在lookupField（）函数中，代码如下：

```
func lookupField(c *Class, name, descriptor string) *Field {  
    for _, field := range c.fields {  
        if field.name == name && field.descriptor == descriptor  
            return field  
    }  
    for _, iface := range c.interfaces {  
        if field := lookupField(iface, name, descriptor); field  
            return field  
    }  
    if c.superClass != nil {  
        return lookupField(c.superClass, name, descriptor)  
    }  
}
```

```
    return nil
}
```

首先在C的字段中查找。如果找不到，在C的直接接口递归应用这个查找过程。如果还找不到的话，在C的超类中递归应用这个查找过程。如果仍然找不到，则查找失败。Java虚拟机规范5.4.4节也给出了字段的访问控制规则。这个规则同样也适用于方法，所以把它（略做简化）实现成ClassMember结构体的isAccessibleTo（）方法，代码如下（在class_member.go文件中）：

```
func (self *ClassMember) isAccessibleTo(d *Class) bool {
    if self.IsPublic() {
        return true
    }
    c := self.class
    if self.IsProtected() {
        return d == c || d.isSubClassOf(c) ||
            c.getPackageName() == d.getPackageName()
    }
    if !self.IsPrivate() {
        return c.getPackageName() == d.getPackageName()
    }
    return d == c
}
```

用通俗的语言描述字段访问规则。如果字段是 `public`，则任何类都可以访问。如果字段是 `protected`，则只有子类和同一个包下的类可以访问。如果字段有默认访问权限（非 `public`，非 `protected`，也非 `private`），则只有同一个包下的类可以访问。否则，字段是 `private`，只有声明这个字段的类才能访问。

6.6 类和对象相关指令

本节将实现10条类和对象相关的指令。`new`指令用来创建类实例；`putstatic`和`getstatic`指令用于存取静态变量；`putfield`和`getfield`用于存取实例变量；`instanceof`和`checkcast`指令用于判断对象是否属于某种类型；`ldc`系列指令把运行时常量池中的常量推到操作数栈顶。下面的Java代码演示了这些指令的用处。

```
public class MyObject {
    public static int staticVar;
    public int instanceVar;
    public static void main(String[] args) {
        int x = 32768;                // ldc
        MyObject myObj = new MyObject(); // new
        MyObject.staticVar = x;        // putstatic
        x = MyObject.staticVar;        // getstatic
        myObj.instanceVar = x;         // putfield
        x = myObj.instanceVar;         // getfield
        Object obj = myObj;
        if (obj instanceof MyObject) { // instanceof
            myObj = (MyObject) obj;    // checkcast
        }
    }
}
```

}

上面提到的指令除ldc以外，都属于引用类指令，在ch06\instructions目录下创建references子目录来存放引用类指令。首先实现new指令。

6.6.1 new指令

注意，new指令专门用来创建类实例。数组由专门的指令创建，在第8章中实现数组和数组相关指令。在ch06\instructions\references目录下创建new.go文件，在其中实现new指令，代码如下：

```
package references
import "jvmgo/ch06/instructions/base"
import "jvmgo/ch06/rtda"
import "jvmgo/ch06/rtda/heap"
// Create new object
type NEW struct{ base.Index16Instruction }
```

new指令的操作数是一个uint16索引，来自字节码。通过这个索引，可以从当前类的运行时常量池中找到一个类符号引用。解析这个类符号引用，拿到类数据，然后创建对象，并把对象引用推入栈顶，new指令的工作就完成了。Execute（）方法的

代码如下：

```
func (self *NEW) Execute(frame *rtda.Frame) {
    cp := frame.Method().Class().ConstantPool()
    classRef := cp.GetConstant(self.Index).(*heap.ClassRef)
    class := classRef.ResolvedClass()
    if class.IsInterface() || class.IsAbstract() {
        panic("java.lang.InstantiationError")
    }
    ref := class.NewObject()
    frame.OperandStack().PushRef(ref)
}
```

因为接口和抽象类都不能实例化，所以如果解析后的类是接口或抽象类，按照Java虚拟机规范规定，需要抛出InstantiationError异常。另外，如果解析后的类还没有初始化，则需要先初始化类。在第7章实现方法调用之后会详细讨论类的初始化，这里暂时先忽略。Class结构体的NewObject（）方法如下（在class.go文件中）：

```
func (self *Class) NewObject() *Object {
    return newObject(self)
}
```

这里只是调用了Object结构体的newObject（）方法，代码如下（在object.go中）：

```
func newObject(class *Class) *Object {  
    return &Object{  
        class: class,  
        fields: newSlots(class.instanceSlotCount),  
    }  
}
```

新创建对象的实例变量都应该赋好初始值，不过并不需要做额外的工作，具体原因前面已经讨论过，此处不再赘述。**new**指令实现好了，下面看看如何存取类的静态变量。

6.6.2 putstatic和getstatic指令

在references目录下创建putstatic.go文件，在其中实现putstatic指令，代码如下：

```
package references
import "jvmgo/ch06/instructions/base"
import "jvmgo/ch06/rtda"
import "jvmgo/ch06/rtda/heap"
// Set static field in class
type PUT_STATIC struct{ base.Index16Instruction }
```

putstatic指令给类的某个静态变量赋值，它需要两个操作数。第一个操作数是uint16索引，来自字节码。通过这个索引可以从当前类的运行时常量池中找到一个字段符号引用，解析这个符号引用就可以知道要给类的哪个静态变量赋值。第二个操作数是要赋给静态变量的值，从操作数栈中弹出。

Execute（）方法稍微有些复杂，分三部分介绍：

```
func (self *PUT_STATIC) Execute(frame *rtda.Frame) {
    currentMethod := frame.Method()
    currentClass := currentMethod.Class()
    cp := currentClass.ConstantPool()
    fieldRef := cp.GetConstant(self.Index).(*heap.FieldRef)
    field := fieldRef.ResolvedField()
    class := field.Class()
}
```

先拿到当前方法、当前类和当前常量池，然后解析字段符号引用。如果声明字段的类还没有被初始化，则需要先初始化该类，这部分逻辑将在第7章实现。继续看代码：

```
if !field.IsStatic() {
    panic("java.lang.IncompatibleClassChangeError")
}
if field.IsFinal() {
    if currentClass != class || currentMethod.Name() != "<clini
        panic("java.lang.IllegalAccessError")
    }
}
```

如果解析后的字段是实例字段而非静态字段，则抛出`IncompatibleClassChangeError`异常。如果是`final`字段，则实际操作的是静态常量，只能在类初

始化方法中给它赋值。否则，会抛出
`IllegalAccessError`异常。类初始化方法由编译器生成，名字是<clinit>，具体请看第7章。继续看代码：

```
descriptor := field.Descriptor()
slotId := field.SlotId()
slots := class.StaticVars()
stack := frame.OperandStack()
switch descriptor[0] {
case 'Z', 'B', 'C', 'S', 'I': slots.SetInt(slotId, stack.PopInt())
case 'F': slots.SetFloat(slotId, stack.PopFloat())
case 'J': slots.SetLong(slotId, stack.PopLong())
case 'D': slots.SetDouble(slotId, stack.PopDouble())
case 'L', '[': slots.SetRef(slotId, stack.PopRef())
}
```

根据字段类型从操作数栈中弹出相应的值，然后赋给静态变量。至此，`putstatic`指令就解释完毕了。`getstatic`指令和`putstatic`正好相反，它取出类的某个静态变量值，然后推入栈顶。在references目录下创建`getstatic.go`文件，在其中实现`getstatic`指令，

代码如下：

```
package references
import "jvmgo/ch06/instructions/base"
import "jvmgo/ch06/rtda"
import "jvmgo/ch06/rtda/heap"
// Get static field from class
type GET_STATIC struct{ base.Index16Instruction }
```

getstatic指令只需要一个操作数：uint16常量池索引，用法和putstatic一样，代码如下：

```
func (self *GET_STATIC) Execute(frame *rtda.Frame) {
    cp := frame.Method().Class().ConstantPool()
    fieldRef := cp.GetConstant(self.Index).(*heap.FieldRef)
    field := fieldRef.ResolvedField()
    class := field.Class()
    if !field.IsStatic() {
        panic("java.lang.IncompatibleClassChangeError")
    }
}
```

如果解析后的字段不是静态字段，也要抛出IncompatibleClassChangeError异常。如果声明字段的类还没有初始化好，也需要先初始化。getstatic只是读取静态变量的值，自然也就不管它是否是

final了。继续看剩下的代码：

```
    descriptor := field.Descriptor()
    slotId := field.SlotId()
    slots := class.StaticVars()
    stack := frame.OperandStack()
    switch descriptor[0] {
    case 'Z', 'B', 'C', 'S', 'I': stack.PushInt(slots.GetInt(slotId))
    case 'F': stack.PushFloat(slots.GetFloat(slotId))
    case 'J': stack.PushLong(slots.GetLong(slotId))
    case 'D': stack.PushDouble(slots.GetDouble(slotId))
    case 'L', '[': stack.PushRef(slots.GetRef(slotId))
    }
}
```

根据字段类型，从静态变量中取出相应的值，然后推入操作数栈顶。至此，`getstatic`指令也解释完毕了。下面介绍如何存取对象的实例变量。

6.6.3 putfield和getfield指令

在references目录下创建putfield.go文件，在其中实现putfield指令，代码如下：

```
package references
import "jvmgo/ch06/instructions/base"
import "jvmgo/ch06/rtda"
import "jvmgo/ch06/rtda/heap"
// Set field in object
type PUT_FIELD struct{ base.Index16Instruction }
```

putfield指令给实例变量赋值，它需要三个操作数。前两个操作数是常量池索引和变量值，用法和putstatic一样。第三个操作数是对象引用，从操作数栈中弹出。同样分三次来介绍putfield指令的Execute（）方法，第一部分代码如下：

```
func (self *PUT_FIELD) Execute(frame *rtda.Frame) {
    currentMethod := frame.Method()
    currentClass := currentMethod.Class()
    cp := currentClass.ConstantPool()
}
```

```
fieldRef := cp.GetConstant(self.Index).(*heap.FieldRef)
field := fieldRef.ResolvedField()
```

基本上和putstatic一样，这里就不多解释了。

看下一部分：

```
if field.IsStatic() {
    panic("java.lang.IncompatibleClassChangeError")
}
if field.IsFinal() {
    if currentClass != field.Class() || currentMethod.Name() !=
        panic("java.lang.IllegalAccessError")
    }
}
```

看起来也和putstatic差不多，但有两点不同（在代码中已经加粗）。第一，解析后的字段必须是实例字段，否则抛出IncompatibleClassChangeError。第二，如果是final字段，则只能在构造函数中初始化，否则抛出IllegalAccessError。在第7章会介绍构造函数。下面看剩下的代码：

```
    descriptor := field.Descriptor()
    slotId := field.SlotId()
    stack := frame.OperandStack()
    switch descriptor[0] {
    case 'Z', 'B', 'C', 'S', 'I':
        val := stack.PopInt()
        ref := stack.PopRef()
        if ref == nil {
            panic("java.lang.NullPointerException")
        }
        ref.Fields().SetInt(slotId, val)
    case 'F': ...
    case 'J': ...
    case 'D': ...
    case 'L', '[': ...
    }
}
```

先根据字段类型从操作数栈中弹出相应的变量值，然后弹出对象引用。如果引用是null，需要抛出著名的空指针异常（NullPointerException），否则通过引用给实例变量赋值。其他的case语句和第一个大同小异，为了节约篇幅，省略了详细代码。

putfield指令解释完毕，下面来看getfield指令。在references目录下创建getfield.go文件，在其中实

现getfield指令，代码如下：

```
package references
import "jvmgo/ch06/instructions/base"
import "jvmgo/ch06/rtda"
import "jvmgo/ch06/rtda/heap"
// Fetch field from object
type GET_FIELD struct{ base.Index16Instruction }
```

getfield指令获取对象的实例变量值，然后推入操作数栈，它需要两个操作数。第一个操作数是uint16索引，用法和前面三个指令一样。第二个操作数是对象引用，用法和putfield一样。下面看看getfield指令的Execute方法（），第一部分代码如下：

```
func (self *GET_FIELD) Execute(frame *rtda.Frame) {
    cp := frame.Method().Class().ConstantPool()
    fieldRef := cp.GetConstant(self.Index).(*heap.FieldRef)
    field := fieldRef.ResolvedField()
    if field.IsStatic() {
        panic("java.lang.IncompatibleClassChangeError")
    }
}
```

先是字段符号引用解析。这部分逻辑我们已经很熟悉了，不多解释。下面是第二部分代码：

```
stack := frame.OperandStack()
ref := stack.PopRef()
if ref == nil {
    panic("java.lang.NullPointerException")
}
```

弹出对象引用，如果是null，则抛出NullPointerException。剩下的代码如下：

```
descriptor := field.Descriptor()
slotId := field.SlotId()
slots := ref.Fields()
switch descriptor[0] {
case 'Z', 'B', 'C', 'S', 'I': stack.PushInt(slots.GetInt(slotId))
case 'F': stack.PushFloat(slots.GetFloat(slotId))
case 'J': stack.PushLong(slots.GetLong(slotId))
case 'D': stack.PushDouble(slots.GetDouble(slotId))
case 'L', '[': stack.PushRef(slots.GetRef(slotId))
}
}
```

根据字段类型，获取相应的实例变量值，然后推入操作数栈。至此，getfield指令也解释完毕了。

下面讨论instanceof和checkcast指令。

6.6.4 instanceof和checkcast指令

`instanceof`指令判断对象是否是某个类的实例（或者对象的类是否实现了某个接口），并把结果推入操作数栈。在`references`目录下创建`instanceof.go`文件，在其中实现`instanceof`指令，代码如下：

```
package references
import "jvmgo/ch06/instructions/base"
import "jvmgo/ch06/rtda"
import "jvmgo/ch06/rtda/heap"
// Determine if object is of given type
type INSTANCE_OF struct{ base.Index16Instruction }
```

`instanceof`指令需要两个操作数。第一个操作数是`uint16`索引，从方法的字节码中获取，通过这个索引可以从当前类的运行时常量池中找到一个类符号引用。第二个操作数是对象引用，从操作数栈中

弹出。instanceof指令的Execute（）方法如下：

```
func (self *INSTANCE_OF) Execute(frame *rtda.Frame) {
    stack := frame.OperandStack()
    ref := stack.PopRef()
    if ref == nil {
        stack.PushInt(0)
        return
    }
    cp := frame.Method().Class().ConstantPool()
    classRef := cp.GetConstant(self.Index).(*heap.ClassRef)
    class := classRef.ResolvedClass()
    if ref.IsInstanceOf(class) {
        stack.PushInt(1)
    } else {
        stack.PushInt(0)
    }
}
```

先弹出对象引用，如果是null，则把0推入操作数栈。用Java代码解释就是，如果引用obj是null的话，不管ClassYYY是哪种类型，下面这条if判断都是false：

```
if (obj instanceof ClassYYY) {...}
```

如果对象引用不是null，则解析类符号引用，

判断对象是否是类的实例，然后把判断结果推入操作数栈。Java虚拟机规范给出了具体的判断步骤，我们在Object结构体的IsInstanceOf（）方法中实现，稍后给出代码。下面来看checkcast指令。在references目录下创建checkcast.go文件，在其中实现checkcast指令，代码如下：

```
package references
import "jvmgo/ch06/instructions/base"
import "jvmgo/ch06/rtda"
import "jvmgo/ch06/rtda/heap"
// Check whether object is of given type
type CHECK_CAST struct{ base.Index16Instruction }
```

checkcast指令和instanceof指令很像，区别在于：instanceof指令会改变操作数栈（弹出对象引用，推入判断结果）；checkcast则不改变操作数栈（如果判断失败，直接抛出ClassCastException异常）。checkcast指令的Execute（）方法如下：

```
func (self *CHECK_CAST) Execute(frame *rtda.Frame) {
    stack := frame.OperandStack()
    ref := stack.PopRef()
    stack.PushRef(ref)
    if ref == nil {
        return
    }
    cp := frame.Method().Class().ConstantPool()
    classRef := cp.GetConstant(self.Index).(*heap.ClassRef)
    class := classRef.ResolvedClass()
    if !ref.IsInstanceOf(class) {
        panic("java.lang.ClassCastException")
    }
}
```

先从操作数栈中弹出对象引用，再推回去，这样就不会改变操作数栈的状态。如果引用是null，则指令执行结束。也就是说，null引用可以转换成任何类型，否则解析类符号引用，判断对象是否是类的实例。如果是的话，指令执行结束，否则抛出ClassCastException。instanceof和checkcast指令一般都是配合使用的，像下面的Java代码这样：

```
if (xxx instanceof ClassYYY) {
    yyy = (ClassYYY) xxx;
    // use yyy
}
```

Object结构体的IsInstanceOf（）方法的代码如下（在object.go文件中）：

```
func (self *Object) IsInstanceOf(class *Class) bool {  
    return class.isAssignableFrom(self.class)  
}
```

真正的逻辑在Class结构体的isAssignableFrom（）方法中，这个方法稍微有些复杂，为了避免class.go文件变得过长，把它写在另一个文件中。在ch06\rttda\heap目录下创建class_hierarchy.go文件，在其中定义isAssignableFrom（）方法，代码如下：

```
func (self *Class) isAssignableFrom(other *Class) bool {  
    s, t := other, self  
    if s == t {  
        return true  
    }  
    if !t.IsInterface() {  
        return s.isSubClassOf(t)  
    } else {  
        return s.isImplements(t)  
    }  
}
```

也就是说，在三种情况下，S类型的引用值可以赋值给T类型：S和T是同一类型；T是类且S是T的子类；或者T是接口且S实现了T接口。这是简化版的判断逻辑，因为还没有实现数组，第8章讨论数组时会继续完善这个方法。继续编辑class_hierarchy.go文件，在其中实现isSubClassOf（）方法，代码如下：

```
func (self *Class) isSubClassOf(other *Class) bool {
    for c := self.superClass; c != nil; c = c.superClass {
        if c == other {
            return true
        }
    }
    return false
}
```

判断S是否是T的子类，实际上也就是判断T是否是S的（直接或间接）超类。继续编辑class_hierarchy.go文件，在其中实现

isImplements（）方法，代码如下：

```
func (self *Class) isImplements(iface *Class) bool {
    for c := self; c != nil; c = c.superClass {
        for _, i := range c.interfaces {
            if i == iface || i.isSubInterfaceOf(iface) {
                return true
            }
        }
    }
    return false
}
```

判断S是否实现了T接口，就看S或S的（直接或间接）超类是否实现了某个接口T'，T'要么是T，要么是T的子接口。isSubInterfaceOf（）方法也在class_hierarchy.go文件中，代码如下：

```
func (self *Class) isSubInterfaceOf(iface *Class) bool {
    for _, superInterface := range self.interfaces {
        if superInterface == iface || superInterface.isSubInterfaceOf(iface) {
            return true
        }
    }
    return false
}
```

isSubInterfaceOf（）方法和isSubClassOf（）方法类似，但是用到了递归，这里不多解释了。到此为止，instanceof和checkcast指令就介绍完毕了，下面来看ldc指令。

6.6.5 ldc指令

ldc系列指令从运行时常量池中加载常量值，并把它推入操作数栈。ldc系列指令属于常量类指令，共3条。其中ldc和ldc_w指令用于加载int、float和字符串常量，java.lang.Class实例或者MethodType和MethodHandle实例。ldc2_w指令用于加载long和double常量。ldc和ldc_w指令的区别仅在于操作数的宽度。

本章只处理int、float、long和double常量。第8章实现数组和字符串之后，会进一步完善ldc指令，支持字符串常量的加载。第9章还会继续完善ldc指令，支持Class实例的加载。本书不讨论MethodType和MethodHandle，感兴趣的读者请参考

Java虚拟机规范的相关章节。

在ch06\instructions\constants目录下创建ldc.go文件，在其中定义ldc、ldc_w和ldc_2w指令，代码如下：

```
package constants
import "jvmgo/ch06/instructions/base"
import "jvmgo/ch06/rtda"
type LDC struct{ base.Index8Instruction }
type LDC_W struct{ base.Index16Instruction }
type LDC2_W struct{ base.Index16Instruction }
```

ldc和ldc_w指令的逻辑完全一样，在_ldc（）函数中实现，代码如下：

```
func (self *LDC) Execute(frame *rtda.Frame) {
    _ldc(frame, self.Index)
}
func (self *LDC_W) Execute(frame *rtda.Frame) {
    _ldc(frame, self.Index)
}
```

_ldc（）函数的代码如下：

```
func _ldc(frame *rtda.Frame, index uint) {
    stack := frame.OperandStack()
    cp := frame.Method().Class().ConstantPool()
    c := cp.GetConstant(index)
    switch c.(type) {
    case int32: stack.PushInt(c.(int32))
    case float32: stack.PushFloat(c.(float32))
    // case string: 在第
```

8章实现

```
    // case *heap.ClassRef: 在第
```

9章实现

```
        default: panic("todo: ldc!")
    }
}
```

先从当前类的运行时常量池中取出常量。如果是int或float常量，则提取出常量值，则推入操作数栈。其他情况还无法处理，暂时调用panic（）函数终止程序执行。ldc_2w指令的Execute（）方法单独实现，代码如下：

```
func (self *LDC2_W) Execute(frame *rtda.Frame) {  
    stack := frame.OperandStack()  
    cp := frame.Method().Class().ConstantPool()  
    c := cp.GetConstant(self.Index)  
    switch c.(type) {  
    case int64: stack.PushLong(c.(int64))  
    case float64: stack.PushDouble(c.(float64))  
    default: panic("java.lang.ClassFormatError")  
    }  
}
```

代码比较简单，不多解释，这里重点说一下Frame结构体的Method（）方法。为了通过frame变量拿到当前类的运行时常量池，给Frame结构体添加了method字段，代码如下：

```
type Frame struct {  
    lower          *Frame  
    localVars      LocalVars  
    operandStack   *OperandStack  
    thread         *Thread  
    method         *heap.Method  
    nextPC         int  
}
```

Method（）是Getter方法，就不给出代码了。
newFrame（）函数有相应变化，代码如下：

```
func newFrame(thread *Thread, method *heap.Method) *Frame {  
    return &Frame{  
        thread:      thread,  
        method:      method,  
        localVar:    newLocalVars(method.MaxLocals()),  
        operandStack: newOperandStack(method.MaxStack()),  
    }  
}
```

到此，类和对象相关的10条指令都实现好了。

最后还需要修改ch06\instructions\factory.go文件，在其中添加这些指令的case语句。具体改动也比较简单，这里就不给出代码了。

6.7 测试本章代码

打开ch06\main.go文件，修改import语句，代码如下：

```
package main
import "fmt"
import "strings"
import "jvmgo/ch06/classpath"
import "jvmgo/ch06/rtda/heap"
```

main（）函数不变，删掉其他函数，然后修改startJVM（）函数，代码如下：

```
func startJVM(cmd *Cmd) {
    cp := classpath.Parse(cmd.XjreOption, cmd.cpOption)
    classLoader := heap.NewClassLoader(cp)
    className := strings.Replace(cmd.class, ".", "/", -1)
    mainClass := classLoader.LoadClass(className)
    mainMethod := mainClass.GetMainMethod()
    if mainMethod != nil {
        interpret(mainMethod)
    } else {
        fmt.Printf("Main method not found in class %s\n", cmd.cl
    }
}
```

先创建ClassLoader实例，然后用它来加载主类，最后执行主类的main（）方法。Class结构体的GetMainMethod（）方法如下（在ch06\rtdata\heap\class.go文件中）：

```
func (self *Class) GetMainMethod() *Method {  
    return self.getStaticMethod("main", "([Ljava/lang/String;)V"  
}
```

它只是调用了getStaticMethod（）方法而已，代码如下：

```
func (self *Class) getStaticMethod(name, descriptor string) *M  
    for _, method := range self.methods {  
        if method.IsStatic() &&  
            method.name == name && method.descriptor == descripto  
            return method  
        }  
    }  
    return nil  
}
```

接下来编辑ch06\interpreter.go文件，修改

import语句，代码如下：

```
package main
import "fmt"
import "jvmgo/ch06/instructions"
import "jvmgo/ch06/instructions/base"
import "jvmgo/ch06/rtda"
import "jvmgo/ch06/rtda/heap"
```

其他函数不变，只修改interpret（）函数，代码如下：

```
func interpret(method *heap.Method) {
    thread := rtda.NewThread()
    frame := thread.NewFrame(method)
    thread.PushFrame(frame)
    defer catchErr(frame)
    loop(thread, method.Code())
}
```

Thread结构体的NewFrame（）方法如下（在ch06\rtda\thread.go文件中）：

```
func (self *Thread) NewFrame(method *heap.Method) *Frame {
    return newFrame(self, method)
}
```

在编译本章代码之前，还需要添加两个hack。因为对象是需要初始化的，所以每个类都至少有一个构造函数。即使用户自己不定义，编译器也会自动生成一个默认构造函数。在创建类实例时，编译器会在new指令的后面加入invokespecial指令来调用构造函数初始化对象。要到第7章才会实现invokespecial指令，为了测试putfield和getfield等指令，这里先给它一个空的实现。在ch06\instructions\references目录下创建invokespecial.go文件，把下面的代码复制进去：

```
package references
import "jvmgo/ch06/instructions/base"
import "jvmgo/ch06/rtda"
type INVOKE_SPECIAL struct{ base.Index16Instruction }
// hack!
func (self *INVOKE_SPECIAL) Execute(frame *rtda.Frame) {
    frame.OperandStack().PopRef()
}
```

第5章通过打印局部变量表和操作数栈的方式观察计算结果，这样很不方便。这里用另外一个hack来解决这个问题。在ch06\instructions\references目录下创建invokevirtual.go文件，把下面的代码复制进去：

```
package references
import "fmt"
import "jvmgo/ch06/instructions/base"
import "jvmgo/ch06/rtda"
import "jvmgo/ch06/rtda/heap"
// Invoke instance method; dispatch based on class
type INVOKE_VIRTUAL struct{ base.Index16Instruction }
// hack!
func (self *INVOKE_VIRTUAL) Execute(frame *rtda.Frame) {
    cp := frame.Method().Class().ConstantPool()
    methodRef := cp.GetConstant(self.Index).(*heap.MethodRef)
    if methodRef.Name() == "println" {
        stack := frame.OperandStack()
        switch methodRef.Descriptor() {
        case "(Z)V": fmt.Printf("%v\n", stack.PopInt() != 0)
        case "(C)V": fmt.Printf("%c\n", stack.PopInt())
        case "(B)V": fmt.Printf("%v\n", stack.PopInt())
        case "(S)V": fmt.Printf("%v\n", stack.PopInt())
        case "(I)V": fmt.Printf("%v\n", stack.PopInt())
        case "(J)V": fmt.Printf("%v\n", stack.PopLong())
        case "(F)V": fmt.Printf("%v\n", stack.PopFloat())
        case "(D)V": fmt.Printf("%v\n", stack.PopDouble())
        default: panic("println: " + methodRef.Descriptor())
        }
        stack.PopRef()
    }
}
```

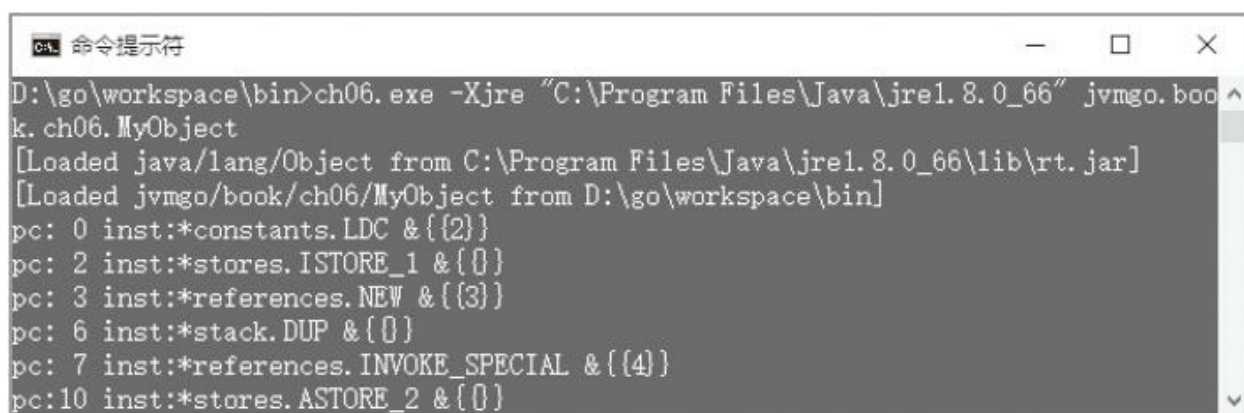
至于这两个hack为什么可以起作用，请阅读第7章，在那里会讨论方法调用和返回。有了上面的hack，可以修改6.6小节开头给出的Java例子，添加输出语句，代码如下：

```
package jvmgo.book.ch06;
public class MyObject {
    public static int staticVar;
    public int instanceVar;
    public static void main(String[] args) {
        int x = 32768;           // ldc
        MyObject myObj = new MyObject();    // new
        MyObject.staticVar = x;           // putstatic
        x = MyObject.staticVar;           // getstatic
        myObj.instanceVar = x;             // putfield
        x = myObj.instanceVar;             // getfield
        Object obj = myObj;
        if (obj instanceof MyObject) {    // instanceof
            myObj = (MyObject) obj;        // checkcast
            System.out.println(myObj.instanceVar);
        }
    }
}
```

打开命令行窗口，执行下面的命令编译本章代码：

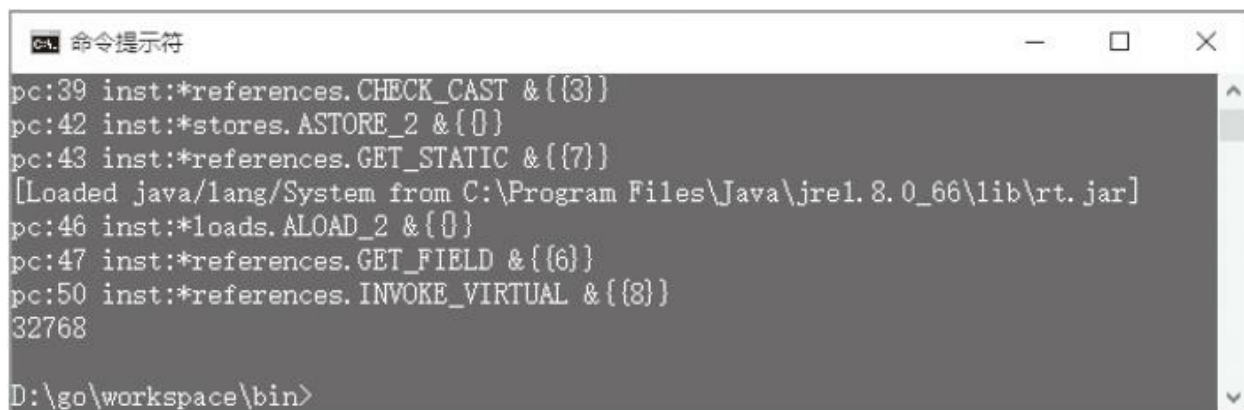
```
go install jvmgo\ch06
```

命令执行完毕后，D: \go\workspace\bin目录会出现ch06.exe文件。用javac编译MyObject类，然后用ch06.exe执行MyObject程序，结果如图6-3和图6-4所示。



```
命令提示符
D:\go\workspace\bin>ch06.exe -Xjre "C:\Program Files\Java\jre1.8.0_66" jvmgo.book.ch06.MyObject
[Loaded java/lang/Object from C:\Program Files\Java\jre1.8.0_66\lib\rt.jar]
[Loaded jvmgo/book/ch06/MyObject from D:\go\workspace\bin]
pc: 0 inst:*constants.LDC &{{2}}
pc: 2 inst:*stores.ISTORE_1 &{{0}}
pc: 3 inst:*references.NEW &{{3}}
pc: 6 inst:*stack.DUP &{{0}}
pc: 7 inst:*references.INVOKE_SPECIAL &{{4}}
pc:10 inst:*stores.ASTORE_2 &{{0}}
```

图6-3 MyObject程序执行结果（1）



```
命令提示符
pc:39 inst:*references.CHECK_CAST &{{3}}
pc:42 inst:*stores.ASTORE_2 &{{0}}
pc:43 inst:*references.GET_STATIC &{{7}}
[Loaded java/lang/System from C:\Program Files\Java\jre1.8.0_66\lib\rt.jar]
pc:46 inst:*loads.ALOAD_2 &{{0}}
pc:47 inst:*references.GET_FIELD &{{6}}
pc:50 inst:*references.INVOKE_VIRTUAL &{{8}}
32768
D:\go\workspace\bin>
```

图6-4 MyObject程序执行结果（2）

6.8 本章小结

本章实现了方法区、运行时常量池、类和对象结构体、一个简单的类加载器，以及ldc和部分引用类指令。下一章将讨论方法调用和返回，到时就可以执行更加复杂的方法了。

第7章 方法调用和返回

第4章实现了Java虚拟机栈、帧等运行时数据区，为方法的执行打好了基础。第5章实现了一个简单的解释器和150多条指令，已经可以执行单个方法。第6章实现了方法区，为方法调用扫清了障碍。本章将实现方法调用和返回，在此基础上，还会讨论类和对象的初始化。

开始本章之前，还是先把目录结构准备好。复制ch06目录，改名为ch07。修改main.go等文件，把import语句中的ch06全都替换成ch07。本章对目录结构没有太大的调整。

7.1 方法调用概述

从调用的角度来看，方法可以分为两类：静态方法（或者类方法）和实例方法。静态方法通过类来调用，实例方法则通过对象引用来调用。静态方法是静态绑定的，也就是说，最终调用的是哪个方法在编译期就已经确定。实例方法则支持动态绑定，最终要调用哪个方法可能要推迟到运行期才能知道，本章将详细讨论这一点。

从实现的角度来看，方法可以分为三类：没有实现（也就是抽象方法）、用Java语言（或者JVM上的其他语言，如Groovy和Scala等）实现和用本地语言（如C或者C++）实现。静态方法和抽象方法是互斥的。在Java 8之前，接口只能包含抽象方

法。为了实现Lambda表达式，Java 8放宽了这一限制，在接口中也可以定义静态方法和默认方法。本章不考虑接口的静态方法和默认方法，感兴趣的读者请阅读Java虚拟机规范相关章节。在本书中，我们把Java等语言实现的方法叫作Java方法。本章只讨论Java方法的调用，本地方法调用将在第9章中介绍。

在Java 7之前，Java虚拟机规范一共提供了4条方法调用指令。其中`invokestatic`指令用来调用静态方法。`invokespecial`指令用来调用无须动态绑定的实例方法，包括构造函数、私有方法和通过`super`关键字调用的超类方法。剩下的情况则属于动态绑定。如果是针对接口类型的引用调用方法，就使用`invokeinterface`指令，否则使用`invokevirtual`指令。

本章将实现这4条指令。

为了更好地支持动态类型语言，Java 7增加了一条方法调用指令`invokedynamic`。本章不讨论这条指令，感兴趣的读者请阅读Java虚拟机规范相关章节。在深入讨论各条方法调用指令的细节之前，先简单了解Java虚拟机是如何调用方法的。

首先，方法调用指令需要 $n+1$ 个操作数，其中第1个操作数是`uint16`索引，在字节码中紧跟在指令操作码的后面。通过这个索引，可以从当前类的运行时常量池中找到一个方法符号引用，解析这个符号引用就可以得到一个方法。注意，这个方法并不一定就是最终要调用的那个方法，所以可能还需要一个查找过程才能找到最终要调用的方法。剩下的 n 个操作数是要传递给被调用方法的参数，从操作

数栈中弹出。将在7.2小节讨论方法符号引用的解析。

如果要执行的是Java方法（而非本地方法），下一步是给这个方法创建一个新的帧，并把它推到Java虚拟机栈顶。传递参数之后，新的方法就可以开始执行了。将在7.3小节讨论参数传递，本地方法调用则推迟到第9章再讨论。下面是一段伪代码，用于说明Java方法的调用过程。

```
func (self *INVOKE_XXX) Execute(frame *rtda.Frame) {
    cp := frame.Method().Class().ConstantPool()
    methodRef := cp.GetConstant(self.Index).(*heap.MethodRef)
    resolved := resolveMethodRef(methodRef)
    checkResolvedMethod(resolved)
    toBeInvoked := findMethodToInvoke(methodRef)
    newFrame := frame.Thread().NewFrame(toBeInvoked)
    frame.Thread().PushFrame(newFrame)
    passArgs(frame, newFrame)
}
```

方法的最后一条指令是某个返回指令，这个指

令负责把方法的返回值推入前一帧的操作数栈顶，然后把当前帧从Java虚拟机栈中弹出。将在7.4小节讨论返回指令，在7.5小节讨论方法调用指令。

7.2 解析方法符号引用

非接口方法符号引用和接口方法符号引用的解析规则是不同的，因此本章分开讨论这两种符号引用。Java虚拟机规范的5.4.3.3节和5.4.3.4节详细描述了这两种符号引用的解析规则。由于本书不讨论接口的静态方法和默认方法，所以在本小节中，主要参考Java虚拟机规范第7版编写代码，请读者注意这一点。

7.2.1 非接口方法符号引用

打开ch07\rttda\heap\cp_methodref.go文件，在其中实现ResolvedMethod（）方法，代码如下：

```
func (self *MethodRef) ResolvedMethod() *Method {
    if self.method == nil {
        self.resolveMethodRef()
    }
    return self.method
}
```

如果还没有解析过符号引用，调用resolveMethodRef（）方法进行解析，否则直接返回方法指针。resolveMethodRef（）方法的代码如下：

```
func (self *MethodRef) resolveMethodRef() {
    d := self.cp.class
    c := self.ResolvedClass()
    if c.IsInterface() {
        panic("java.lang.IncompatibleClassChangeError")
    }
    method := lookupMethod(c, self.name, self.descriptor)
}
```

```
if method == nil {
    panic("java.lang.NoSuchMethodError")
}
if !method.isAccessibleTo(d) {
    panic("java.lang.IllegalAccessError")
}
self.method = method
}
```

如果类D想通过方法符号引用访问类C的某个方法，先要解析符号引用得到类C。如果C是接口，则抛出`IncompatibleClassChangeError`异常，否则根据方法名和描述符查找方法。如果找不到对应的方法，则抛出`NoSuchMethodError`异常，否则检查类D是否有权限访问该方法。如果没有，则抛出`IllegalAccessError`异常。`isAccessibleTo()`方法是在`ClassMember`结构体中定义的，在第6章就已经实现了。下面看一下`lookupMethod()`函数，其代码如下：

```
func lookupMethod(class *Class, name, descriptor string) *Method {
    method := LookupMethodInClass(class, name, descriptor)
}
```

```
    if method == nil {  
        method = lookupMethodInInterfaces(class.interfaces, name)  
    }  
    return method  
}
```

先从C的继承层次中找，如果找不到，就去C的接口中找。LookupMethodInClass（）函数在很多地方都要用到，所以在ch07\rtdata\heap\method_lookup.go文件中实现它，代码如下：

```
func LookupMethodInClass(class *Class, name, descriptor string)  
    for c := class; c != nil; c = c.superClass {  
        for _, method := range c.methods {  
            if method.name == name && method.descriptor == descriptor {  
                return method  
            }  
        }  
    }  
    return nil  
}
```

lookupMethodInInterfaces（）函数也在method_lookup.go文件中，代码如下：

```

func lookupMethodInInterfaces(ifaces []*Class, name, descriptor string) *Method {
    for _, iface := range ifaces {
        for _, method := range iface.methods {
            if method.name == name && method.descriptor == descriptor {
                return method
            }
        }
        method := lookupMethodInInterfaces(iface.interfaces, name, descriptor)
        if method != nil {
            return method
        }
    }
    return nil
}

```

至此，非接口方法符号引用的解析就介绍完了，下面介绍接口方法符号引用如何解析。

7.2.2 接口方法符号引用

打开ch07\rtda\heap\cp_interface_methodref.go文件，在其中实现ResolvedInterfaceMethod（）方法，代码如下：

```
func (self *InterfaceMethodRef) ResolvedInterfaceMethod() *Met
    if self.method == nil {
        self.resolveInterfaceMethodRef()
    }
    return self.method
}
```

上面的代码和ResolvedMethod（）方法大同小异，不多解释。下面来看resolveInterfaceMethodRef（）方法，代码如下：

```
func (self *InterfaceMethodRef) resolveInterfaceMethodRef() {
    d := self.cp.class
    c := self.ResolvedClass()
    if !c.IsInterface() {
        panic("java.lang.IncompatibleClassChangeError")
    }
    method := lookupInterfaceMethod(c, self.name, self.descript
```

```
if method == nil {  
    panic("java.lang.NoSuchMethodError")  
}  
if !method.isAccessibleTo(d) {  
    panic("java.lang.IllegalAccessError")  
}  
self.method = method  
}
```

上面的代码和**resolveMethodRef**（）方法也差不多，但有两处差别，已经用粗体显示。下面来看**lookupInterfaceMethod**（）函数，代码如下：

```
func lookupInterfaceMethod(iface *Class, name, descriptor string)  
for _, method := range iface.methods {  
    if method.name == name && method.descriptor == descriptor {  
        return method  
    }  
}  
return lookupMethodInInterfaces(iface.interfaces, name, descriptor)
```

如果能在接口中找到方法，就返回找到的方法，否则调用**lookupMethodInInterfaces**（）函数在超接口中寻找。**lookupMethodInInterfaces**（）函数已经在前一小节介绍。至此，接口方法符号引用的

解析也介绍完毕了，下面讨论如何给方法传递参数。

7.3 方法调用和参数传递

在定位到需要调用的方法之后，Java虚拟机要给这个方法创建一个新的帧并把它推入Java虚拟机栈顶，然后传递参数。这个逻辑对于本章要实现的4条方法调用指令来说基本上相同，为了避免重复代码，在单独的文件中实现这个逻辑。在ch07\instructions\base目录下创建method_invoke_logic.go文件，在其中实现InvokeMethod（）函数，代码如下：

```
func InvokeMethod(invokerFrame *rtdata.Frame, method *heap.Method) {
    thread := invokerFrame.Thread()
    newFrame := thread.NewFrame(method)
    thread.PushFrame(newFrame)
    argSlotSlot := int(method.ArgSlotCount())
    if argSlotSlot > 0 {
        for i := argSlotSlot - 1; i >= 0; i-- {
            slot := invokerFrame.OperandStack().PopSlot()
            newFrame.LocalVars().SetSlot(uint(i), slot)
        }
    }
}
```

函数的前三行代码创建新的帧并推入Java虚拟机栈，剩下的代码传递参数。重点讨论参数传递。首先，要确定方法的参数在局部变量表中占用多少位置。注意，这个数量并不一定等于从Java代码中看到的参数个数，原因有两个。第一，long和double类型的参数要占用两个位置。第二，对于实例方法，Java编译器会在参数列表的前面添加一个参数，这个隐藏的参数就是this引用。假设实际的参数占据n个位置，依次把这n个变量从调用者的操作数栈中弹出，放进被调用方法的局部变量表中，参数传递就完成了。

注意，在代码中，并没有对long和double类型做特别处理。因为操作的是Slot结构体，所以这是没问题的。LocalVars结构体的SetSlot（）方法是新

增的，代码如下：

```
func (self LocalVars) SetSlot(index uint, slot Slot) {  
    self[index] = slot  
}
```

如果忽略long和double类型参数，则静态方法的参数传递过程如图7-1所示。

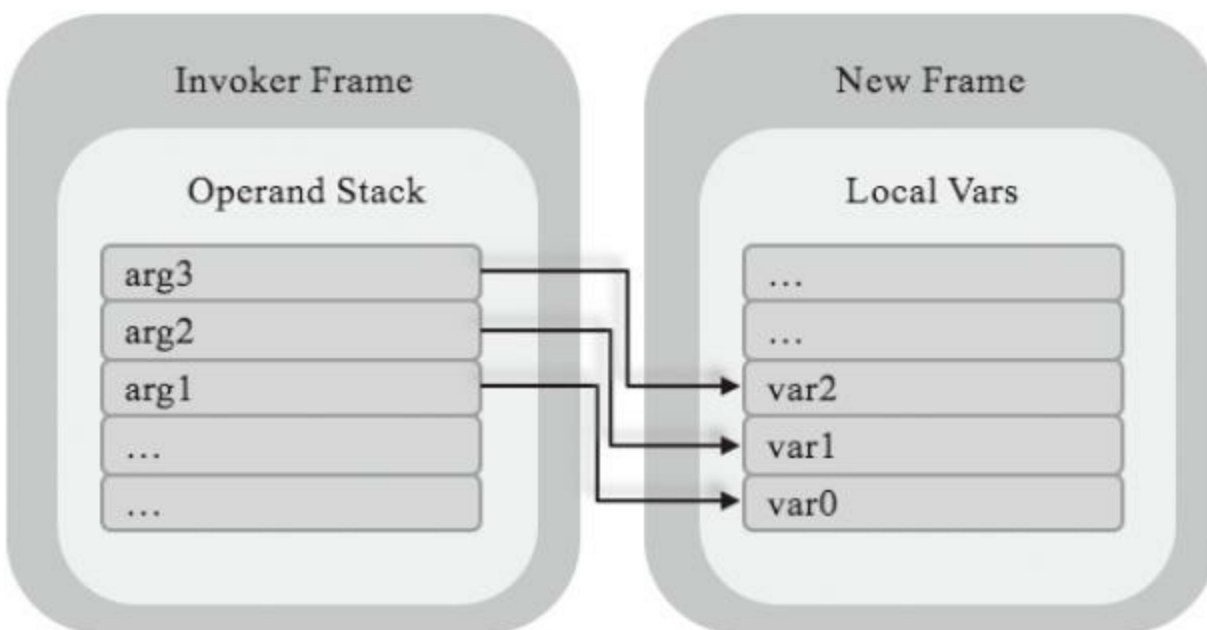


图7-1 静态方法参数传递示意图

实例方法的参数传递过程如图7-2所示。

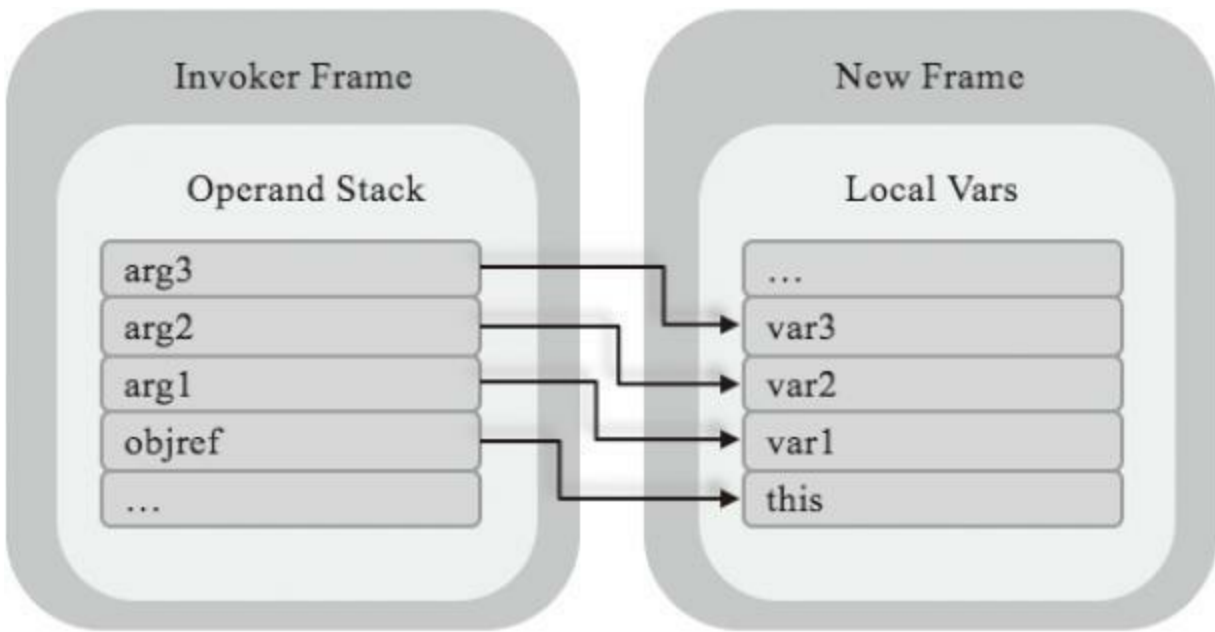


图7-2 实例方法参数传递示意图

那么那个ArgSlotCount（）方法返回了什么
呢？打开ch07\rtda\heap\method.go文件，修改
Method结构体，给它添加argSlotCount字段，代码
如下：

```
type Method struct {
    ClassMember
    maxStack      uint
    maxLocals     uint
    code          []byte
    argSlotCount  uint
}
```

ArgSlotCount () 只是个Getter方法而已，代码如下：

```
func (self *Method) ArgSlotCount() uint {  
    return self.argSlotCount  
}
```

newMethods () 方法也需要修改，在其中计算方法的argSlotCount，代码如下：

```
func newMethods(class *Class, cfMethods []*classfile.MemberInfo  
    methods := make([]*Method, len(cfMethods))  
    for i, cfMethod := range cfMethods {  
        methods[i] = &Method{}  
        methods[i].class = class  
        methods[i].copyMemberInfo(cfMethod)  
        methods[i].copyAttributes(cfMethod)  
        methods[i].calcArgSlotCount()  
    }  
    return methods  
}
```

下面是calcArgSlotCount () 方法的代码。

```
func (self *Method) calcArgSlotCount() {  
    parsedDescriptor := parseMethodDescriptor(self.descriptor)  
    for _, paramType := range parsedDescriptor.parameterTypes {  
        self.argSlotCount++  
    }  
}
```

```
        if paramType == "J" || paramType == "D" {
            self.argSlotCount++
        }
    }
    if !self.IsStatic() {
        self.argSlotCount++
    }
}
```

`parseMethodDescriptor()` 函数分解方法描述符，返回一个 `MethodDescriptor` 结构体实例。这个结构体定义在 `ch06\rtda\heap\method_descriptor.go` 文件中，代码如下：

```
package heap
type MethodDescriptor struct {
    parameterTypes []string
    returnType     string
}
```

`parseMethodDescriptor()` 函数定义在 `ch06\rtda\heap\method_descriptor_parser.go` 文件中，为了节约篇幅，这里就不详细介绍这个函数了，感兴趣的读者请阅读随书源代码。

7.4 返回指令

方法执行完毕之后，需要把结果返回给调用方，这一工作由返回指令完成。返回指令属于控制类指令，一共有6条。其中`return`指令用于没有返回值的情况，`areturn`、`ireturn`、`lreturn`、`freturn`和`dreturn`分别用于返回引用、`int`、`long`、`float`和`double`类型的值。在`ch07/instructions/control`目录下创建`return.go`，在其中定义返回指令，代码如下：

```
package control
import "jvmgo/ch07/instructions/base"
import "jvmgo/ch07/rtda"
type RETURN struct{ base.NoOperandsInstruction } // Return voi
type ARETURN struct{ base.NoOperandsInstruction } // Return re
type DRETURN struct{ base.NoOperandsInstruction } // Return dc
type FRETURN struct{ base.NoOperandsInstruction } // Return fl
type IRETURN struct{ base.NoOperandsInstruction } // Return ir
type LRETURN struct{ base.NoOperandsInstruction } // Return lc
```

6条返回指令都不需要操作数。`return`指令比较

简单，只要把当前帧从Java虚拟机栈中弹出即可，它的Execute（）方法如下：

```
func (self *RETURN) Execute(frame *rtda.Frame) {  
    frame.Thread().PopFrame()  
}
```

其他5条返回指令的Execute（）方法都非常相似，为了节约篇幅，下面只给出ireturn指令的代码（有差异的部分已经加粗）：

```
func (self *IRETURN) Execute(frame *rtda.Frame) {  
    thread := frame.Thread()  
    currentFrame := thread.PopFrame()  
    invokerFrame := thread.TopFrame()  
    retVal := currentFrame.OperandStack().PopInt()  
    invokerFrame.OperandStack().PushInt(retVal)  
}
```

Thread结构体的TopFrame（）方法和CurrentFrame（）代码一样，这里用不同的名称主要是为了避免混淆。方法符号引用解析、参数传

递、结果返回等都实现了，下面实现方法调用指令。

7.5 方法调用指令

与7.2节类似，由于本书不考虑接口的静态方法和默认方法，所以要实现这4条指令并没有完全满足Java虚拟机规范第8版的规定，请读者留意这一点。下面从较简单的`invokestatic`指令开始。

7.5.1 invokestatic指令

在ch07\instructions\references目录下创建
invokestatic.go文件，在其中定义invokestatic指令，
代码如下：

```
package references
import "jvmgo/ch07/instructions/base"
import "jvmgo/ch07/rtda"
import "jvmgo/ch07/rtda/class"
// Invoke a class (static) method
type INVOKE_STATIC struct{ base.Index16Instruction }
```

结构体定义比较简单，直接看Execute（）方法，代码如下：

```
func (self *INVOKE_STATIC) Execute(frame *rtda.Frame) {
    cp := frame.Method().Class().ConstantPool()
    methodRef := cp.GetConstant(self.Index).(*heap.MethodRef)
    resolvedMethod := methodRef.ResolvedMethod()
    if !resolved.IsStatic() {
        panic("java.lang.IncompatibleClassChangeError")
    }
    base.InvokeMethod(frame, resolvedMethod)
}
```

假定解析符号引用后得到方法M。M必须是静态方法，否则抛出Incompatible-ClassChangeError异常。M不能是类初始化方法。类初始化方法只能由Java虚拟机调用，不能使用invokestatic指令调用。这一规则由class文件验证器保证，这里不做检查。如果声明M的类还没有被初始化，则要先初始化该类。将在7.8小节讨论类的初始化。

对于invokestatic指令，M就是最终要执行的方法，调用InvokeMethod（）函数执行该方法。

7.5.2 invokespecial指令

invokespecial指令在第6章就定义好了，代码如下：

```
// Invoke instance method; special handling for superclass, pr
// and instance initialization method invocations
type INVOKE_SPECIAL struct{ base.Index16Instruction }
```

需要修改Execute（）方法，代码稍微有些复杂，先看第一部分：

```
func (self *INVOKE_SPECIAL) Execute(frame *rtda.Frame) {
    currentClass := frame.Method().Class()
    cp := currentClass.ConstantPool()
    methodRef := cp.GetConstant(self.Index).(*heap.MethodRef)
    resolvedClass := methodRef.ResolvedClass()
    resolvedMethod := methodRef.ResolvedMethod()
}
```

先拿到当前类、当前常量池、方法符号引用，然后解析符号引用，拿到解析后的类和方法。继续

看代码：

```
if resolvedMethod.Name() == "<init>" && resolvedMethod.Class()
    panic("java.lang.NoSuchMethodError")
}
if resolvedMethod.IsStatic() {
    panic("java.lang.IncompatibleClassChangeError")
}
```

假定从方法符号引用中解析出来的类是C，方法是M。如果M是构造函数，则声明M的类必须是C，否则抛出NoSuchMethodError异常。如果M是静态方法，则抛出IncompatibleClassChangeError异常。继续看代码：

```
ref := frame.OperandStack().GetRefFromTop(resolvedMethod.Args[0])
if ref == nil {
    panic("java.lang.NullPointerException")
}
```

从操作数栈中弹出this引用，如果该引用是null，抛出NullPointerException异常。注意，在传递

参数之前，不能破坏操作数栈的状态。给OperandStack结构体添加一个GetRefFromTop（）方法，该方法返回距离操作数栈顶n个单元格的引用变量。比如GetRefFromTop（0）返回操作数栈顶引用，GetRefFromTop（1）返回从栈顶开始的倒数第二个引用，等等。GetRefFromTop（）方法的代码很简单，在后面给出。继续看Execute（）方法：

```
if resolvedMethod.IsProtected() &&
    resolvedMethod.Class().IsSuperClassOf(currentClass) &&
    resolvedMethod.Class().GetPackageName() != currentClass.Get
    ref.Class() != currentClass &&
    !ref.Class().IsSubClassOf(currentClass) {
    panic("java.lang.IllegalAccessError")
}
```

上面的判断确保protected方法只能被声明该方法的类或子类调用。如果违反这一规定，则抛出IllegalAccessError异常。接着往下看：

```
methodToBeInvoked := resolvedMethod
```

```
if currentClass.IsSuper() &&
    resolvedClass.IsSuperClassOf(currentClass) &&
    resolvedMethod.Name() != "<init>" {
    methodToBeInvoked = heap.LookupMethodInClass(currentClass.S
        methodRef.Name(), methodRef.Descriptor())
}
```

上面这段代码比较难懂，把它翻译成更容易理解的语言：如果调用的中超类中的函数，但不是构造函数，且当前类的ACC_SUPER标志被设置，需要一个额外的过程查找最终要调用的方法；否则前面从方法符号引用中解析出来的方法就是要调用的方法。

```
if methodToBeInvoked == nil || methodToBeInvoked.IsAbstract
    panic("java.lang.AbstractMethodError")
}
base.InvokeMethod(frame, methodtoBeInvoked)
}
```

如果查找过程失败，或者找到的方法是抽象的，抛出AbstractMethodError异常。最后，如果一切正常，就调用方法。这里之所以这么复杂，是因

为调用超类的（非构造函数）方法需要特别处理。限于篇幅，这里就不深入讨论了，读者可以阅读Java虚拟机规范，了解类的ACC_SUPER访问标志的用法。

OperandStack结构体GetRefFromTop（）方法的代码如下：

```
func (self *OperandStack) GetRefFromTop(n uint) *heap.Object {  
    return self.slots[self.size-1-n].ref  
}
```

7.5.3 invokevirtual指令

invokevirtual指令也已经在第6章定义好了，代码如下：

```
// Invoke instance method; dispatch based on class
type INVOKE_VIRTUAL struct{ base.Index16Instruction }
```

下面修改Execute（）方法，第一部分代码如下：

```
func (self *INVOKE_VIRTUAL) Execute(frame *rtda.Frame) {
    currentClass := frame.Method().Class()
    cp := currentClass.ConstantPool()
    methodRef := cp.GetConstant(self.Index).(*heap.MethodRef)
    resolvedMethod := methodRef.ResolvedMethod()
    if resolvedMethod.IsStatic() {
        panic("java.lang.IncompatibleClassChangeError")
    }
    ref := frame.OperandStack().GetRefFromTop(resolvedMethod.Ar
    if ref == nil {
        // hack System.out.println()
        panic("java.lang.NullPointerException")
    }
    if resolvedMethod.IsProtected() &&
        resolvedMethod.Class().IsSuperClassOf(currentClass) &&
        resolvedMethod.Class().GetPackageName() != currentClass.
        ref.Class() != currentClass &&
```

```
!ref.Class().IsSubClassOf(currentClass) {  
    panic("java.lang.IllegalAccessError")  
}
```

这部分代码和invokespecial指令基本上差不多，也不多解释了。下面是剩下的代码。

```
methodToBeInvoked := heap.LookupMethodInClass(ref.Class(),  
    methodRef.Name(), methodRef.Descriptor())  
if methodToBeInvoked == nil || methodToBeInvoked.IsAbstract  
    panic("java.lang.AbstractMethodError")  
}  
base.InvokeMethod(frame, methodToBeInvoked)  
}
```

从对象的类中查找真正要调用的方法。如果找不到方法，或者找到的是抽象方法，则需要抛出AbstractMethodError异常，否则一切正常，调用方法。注意，仍然要用hack的方式调用System.out.println（）方法，代码如下：

```
func (self *INVOKE_VIRTUAL) Execute(frame *rtda.Frame) {  
    ... // 其他代码
```

```

ref := frame.OperandStack().GetRefFromTop(resolvedMethod.Ar
if ref == nil {
    // hack!
    if methodRef.Name() == "println" {
        _println(frame.OperandStack(), methodRef.Descriptor())
        return
    }
    panic("java.lang.NullPointerException")
}
... // 其他代码
}

```

`_println()` 函数如下:

```

func _println(stack *rtda.OperandStack, descriptor string) {
    switch descriptor {
    case "(Z)V": fmt.Printf("%v\n", stack.PopInt() != 0)
    case "(C)V": fmt.Printf("%c\n", stack.PopInt())
    case "(B)V": fmt.Printf("%v\n", stack.PopInt())
    case "(S)V": fmt.Printf("%v\n", stack.PopInt())
    case "(I)V": fmt.Printf("%v\n", stack.PopInt())
    case "(F)V": fmt.Printf("%v\n", stack.PopFloat())
    case "(J)V": fmt.Printf("%v\n", stack.PopLong())
    case "(D)V": fmt.Printf("%v\n", stack.PopDouble())
    default: panic("println: " + descriptor)
    }
    stack.PopRef()
}

```

7.5.4 invokeinterface指令

在ch07\instructions\references目录下创建
invokeinterface.go文件，在其中定义invokeinterface
指令，代码如下：

```
package references
import "jvmgo/ch07/instructions/base"
import "jvmgo/ch07/rtda"
import "jvmgo/ch07/rtda/heap"
// Invoke interface method
type INVOKE_INTERFACE struct {
    index uint
    // count uint8
    // zero uint8
}
```

注意，和其他三条方法调用指令略有不同，在字节码中，invokeinterface指令的操作码后面跟着4字节而非2字节。前两字节的含义和其他指令相同，是个uint16运行时常量池索引。第3字节的值是

给方法传递参数需要的slot数，其含义和给Method结构体定义的argSlotCount字段相同。正如我们所知，这个数是可以根据方法描述符计算出来的，它的存在仅仅是因为历史原因。第4字节是留给Oracle的某些Java虚拟机实现用的，它的值必须是0。该字节的存在是为了保证Java虚拟机可以向后兼容。

invokeinterface指令的FetchOperands（）方法如下：

```
func (self *INVOKE_INTERFACE) FetchOperands(reader *base.Bytec
    self.index = uint(reader.ReadUInt16())
    reader.ReadUInt8() // count
    reader.ReadUInt8() // must be 0
}
```

下面看Execute（）方法，第一部分代码如下：

```
func (self *INVOKE_INTERFACE) Execute(frame *rtda.Frame) {
    cp := frame.Method().Class().ConstantPool()
    methodRef := cp.GetConstant(self.index).(*heap.InterfaceMet
    resolvedMethod := methodRef.ResolvedInterfaceMethod()
```

```
if resolvedMethod.IsStatic() || resolvedMethod.IsPrivate()  
    panic("java.lang.IncompatibleClassChangeError")  
}
```

先从运行时常量池中拿到并解析接口方法符号引用，如果解析后的方法是静态方法或私有方法，则抛出IncompatibleClassChangeError异常。继续看代码：

```
ref := frame.OperandStack().GetRefFromTop(resolvedMethod.ArgSl  
if ref == nil {  
    panic("java.lang.NullPointerException")  
}  
if !ref.Class().IsImplements(methodRef.ResolvedClass()) {  
    panic("java.lang.IncompatibleClassChangeError")  
}
```

从操作数栈中弹出this引用，如果引用是null，则抛出NullPointerException异常。如果引用所指对象的类没有实现解析出来的接口，则抛出IncompatibleClassChangeError异常。继续看代码：

```
methodToBeInvoked := heap.LookupMethodInClass(ref.Class(),
```

```
        methodRef.Name(), methodRef.Descriptor())
    if methodToBeInvoked == nil || methodToBeInvoked.IsAbstract()
        panic("java.lang.AbstractMethodError")
    }
    if !methodToBeInvoked.IsPublic() {
        panic("java.lang.IllegalAccessError")
    }
}
```

查找最终要调用的方法。如果找不到，或者找到的方法是抽象的，则抛出Abstract-MethodError异常。如果找到的方法不是public，则抛出IllegalAccessError异常，否则，一切正常，调用方法：

```
    base.InvokeMethod(frame, methodToBeInvoked)
}
```

至此，4条方法调用指令都实现完毕了。再总结一下这4条指令的用途。invokestatic指令调用静态方法，很好理解。invokespecial指令也比较好理解。首先，因为私有方法和构造函数不需要动态绑

定，所以`invokespecial`指令可以加快方法调用速度。其次，使用`super`关键字调用超类中的方法不能使用`invokevirtual`指令，否则会陷入无限循环。

那么为什么要单独定义`invokeinterface`指令呢？统一使用`invokevirtual`指令不行吗？答案是，可以，但是可能会影响效率。这两条指令的区别在于：当Java虚拟机通过`invokevirtual`调用方法时，`this`引用指向某个类（或其子类）的实例。因为类的继承层次是固定的，所以虚拟机可以使用一种叫作`vtable`（Virtual Method Table）的技术加速方法查找。但是当通过`invokeinterface`指令调用接口方法时，因为`this`引用可以指向任何实现了该接口的类的实例，所以无法使用`vtable`技术。

由于篇幅限制，这里就不深入讨论`vtable`技术

了。感兴趣的读者可以阅读相关资料，或者改进我们的代码，给`invokevirtual`指令增加`vtable`优化。

4条方法调用指令和6条返回指令都准备好了，还需要修改`ch07\instructions\factory.go`文件，在其中增加这些指令的`case`语句。鉴于改动比较简单，这里就不给出代码了。

7.6 改进解释器

我们的解释器目前只能执行单个方法，现在就扩展它，让它支持方法调用。打开 `ch07\interpreter.go` 文件，修改 `interpret()` 方法，代码如下：

```
func interpret(method *heap.Method, logInst bool) {  
    thread := rtda.NewThread()  
    frame := thread.NewFrame(method)  
    thread.PushFrame(frame)  
    defer catchErr(thread)  
    loop(thread, logInst)  
}
```

`logInst` 参数控制是否把指令执行信息打印到控制台。更重要的变化在 `loop()` 函数中，代码如下所示：

```
func loop(thread *rtda.Thread, logInst bool) {  
    reader := &base.BytecodeReader{}  
    for {
```

```

    frame := thread.CurrentFrame()
    pc := frame.NextPC()
    thread.SetPC(pc)
    // decode
    reader.Reset(frame.Method().Code(), pc)
    opcode := reader.ReadUInt8()
    inst := instructions.NewInstruction(opcode)
    inst.FetchOperands(reader)
    frame.SetNextPC(reader.PC())
    if (logInst) {
        logInstruction(frame, inst)
    }
    // execute
    inst.Execute(frame)
    if thread.IsStackEmpty() {
        break
    }
}
}

```

在每次循环开始，先拿到当前帧，然后根据pc从当前方法中解码出一条指令。指令执行完毕之后，判断Java虚拟机栈中是否还有帧。如果没有则退出循环；否则继续。Thread结构体的IsStackEmpty（）方法是新增加的，代码在ch07\rtda\thread.go中，如下所示：

```

func (self *Thread) IsStackEmpty() bool {
    return self.stack.isEmpty()
}

```

它只是调用了Stack结构体的isEmpty（）方法，代码在ch07\rtda\jvm_stack.go中，如下所示：

```
func (self *Stack) isEmpty() bool {  
    return self._top == nil  
}
```

回到interpreter.go，如果解释器在执行期间出现了问题，catchErr（）函数会打印出错信息，代码如下：

```
func catchErr(thread *rtda.Thread) {  
    if r := recover(); r != nil {  
        logFrames(thread)  
        panic(r)  
    }  
}
```

logFrames（）函数打印Java虚拟机栈信息，代码如下：

```
func logFrames(thread *rtda.Thread) {
```

```

    for !thread.IsStackEmpty() {
        frame := thread.PopFrame()
        method := frame.Method()
        className := method.Class().Name()
        fmt.Printf(">> pc:%4d %v.%v%v \n",
            frame.NextPC(), className, method.Name(), method.Desc
        )
    }
}

```

logInstruction（）函数在方法执行过程中打印指令信息，代码如下：

```

func logInstruction(frame *rtdata.Frame, inst base.Instruction)
    method := frame.Method()
    className := method.Class().Name()
    methodName := method.Name()
    pc := frame.Thread().PC()
    fmt.Printf("%v.%v() #%2d %T %v\n", className, methodName, pc,
    )
}

```

解释器改造完毕，下面测试方法调用。

7.7 测试方法调用

先改造命令行工具，给它增加两个选项。java命令提供了-verbose: class（简写为-verbose）选项，可以控制是否把类加载信息输出到控制台。也增加这样一个选项，另外参照这个选项增加一个-verbose: inst选项，用来控制是否把指令执行信息输出到控制台。

打开ch07\cmd.go文件，修改Cmd结构体如下：

```
type Cmd struct {
    helpFlag      bool
    versionFlag   bool
    verboseClassFlag bool
    verboseInstFlag bool
    cpOption      string
    XjreOption    string
    class         string
    args          []string
}
```

parseCmd（）函数也需要修改，改动比较简单，这里就不给出代码了。下面修改ch07\main.go文件，其他地方不变，只需要修改startJVM（）函数，代码如下：

```
func startJVM(cmd *Cmd) {
    cp := classpath.Parse(cmd.XjreOption, cmd.cpOption)
    classLoader := heap.NewClassLoader(cp, cmd.verboseClassFlag)
    className := strings.Replace(cmd.class, ".", "/", -1)
    mainClass := classLoader.LoadClass(className)
    mainMethod := mainClass.GetMainMethod()
    if mainMethod != nil {
        interpret(mainMethod, cmd.verboseInstFlag)
    } else {
        fmt.Printf("Main method not found in class %s\n", cmd.cl)
    }
}
```

然后修改ch07\rtdata\heap\class_loader.go文件，给ClassLoader结构体添加verboseFlag字段，代码如下：

```
type ClassLoader struct {
    cp                *classpath.Classpath
    verboseFlag       bool
    classMap          map[string]*Class
}
```

NewClassLoader () 函数要相应修改，改动如下：

```
func NewClassLoader(cp *classpath.Classpath, verboseFlag bool)
    return &ClassLoader{
        cp:          cp,
        verboseFlag: verboseFlag,
        classMap:     make(map[string]*Class),
    }
}
```

loadNonArrayClass () 函数也要修改，改动如下：

```
func (self *ClassLoader) loadNonArrayClass(name string) *Class
    data, entry := self.readClass(name)
    class := self.defineClass(data)
    link(class)
    if self.verboseFlag {
        fmt.Printf("[Loaded %s from %s]\n", name, entry)
    }
    return class
}
```

一切都准备就绪，打开命令行窗口，执行下面

的命令编译本章代码：

```
go install jvmgo\ch07
```

命令执行完毕后，在D: \go\workspace\bin目录下出现ch07.exe文件。下面这个类演示了各种情况下，4种方法调用命令的使用。

```
package jvmgo.book.ch07;
public class InvokeDemo implements Runnable {
    public static void main(String[] args) {
        new InvokeDemo().test();
    }
    public void test() {
        InvokeDemo.staticMethod();           // invokestatic
        InvokeDemo demo = new InvokeDemo();   // invokespecial
        demo.instanceMethod();                 // invokespecial
        super.equals(null);                    // invokespecial
        this.run();                             // invokevirtual
        ((Runnable) demo).run();                // invokeinterface
    }
    public static void staticMethod() {}
    private void instanceMethod() {}
    @Override public void run() {}
}
```

用javac编译InvokeDemo类，然后用ch07.exe执

行InvokeDemo程序，可以看到程序正常执行（没有任何输出），如图7-3所示。



图7-3 InvokeDemo执行结果

InvokeDemo只是演示，下面看一个稍微复杂一些的例子。

```
package jvmgo.book.ch07;
public class FibonacciTest {
    public static void main(String[] args) {
        long x = fibonacci(30);
        System.out.println(x);
    }
    private static long fibonacci(long n) {
        if (n <= 1) { return n; }
        return fibonacci(n - 1) + fibonacci(n - 2);
    }
}
```

FibonacciTest类演示了斐波那契数列的计算，用javac编译它，然后用ch07.exe执行，结果如图7-4

所示。



```
D:\go\workspace\bin>ch07.exe -Xjre "C:\Program Files\Java\jre1.8.0_66" jvmgo.boo
k.ch07.FibonacciTest
832040
```

图7-4 FibonacciTest执行结果

几秒钟停顿之后，控制台上打印出了832040。我们的Java虚拟机终于可以执行复杂计算了。方法调用指令就测试到这里，下面在本章的最后，讨论类的初始化。

7.8 类初始化

第6章实现了一个简化版的类加载器，可以把类加载到方法区中。但是因为当时还没有实现方法调用，所以没有办法初始化类。现在可以把这个逻辑补上了。我们已经知道，类初始化就是执行类的初始化方法（<clinit>）。类的初始化在下列情况下触发：

- 执行new指令创建类实例，但类还没有被初始化。
- 执行putstatic、getstatic指令存取类的静态变量，但声明该字段的类还没有被初始化。
- 执行invokestatic调用类的静态方法，但声明

该方法的类还没有被初始化。

- 当初始化一个类时，如果类的超类还没有被初始化，要先初始化类的超类。

- 执行某些反射操作时。

为了判断类是否已经初始化，需要给Class结构体添加一个字段：

```
type Class struct {  
    ... // 其他字段  
  
    initStarted bool  
}
```

类的初始化其实分为几个阶段，但由于我们的类加载器还不够完善，所以先使用一个简单的布尔状态就足够了。initStarted字段表示类的<clinit>方

法是否已经开始执行。接下来给Class结构体添加两个方法，代码如下：

```
func (self *Class) InitStarted() bool {
    return self.initStarted
}
func (self *Class) StartInit() {
    self.initStarted = true
}
```

InitStarted（）是Getter方法，返回initStarted字段值。StartInit（）方法把initStarted字段设置成true。下面修改new指令，代码如下：

```
func (self *NEW) Execute(frame *rtda.Frame) {
    cp := frame.Method().Class().ConstantPool()
    classRef := cp.GetConstant(self.Index).(*heap.ClassRef)
    class := classRef.ResolvedClass()
    if !class.InitStarted() {
        frame.RevertNextPC()
        base.InitClass(frame.Thread(), class)
        return
    }
    ... // 其他代码
}
```

putstatic和getstatic指令改动类似，以putstatic指令为例，代码如下：

```
func (self *PUT_STATIC) Execute(frame *rtda.Frame) {
    ... // 其他代码

    field := fieldRef.ResolvedField()
    class := field.Class()
    if !class.InitStarted() {
        frame.RevertNextPC()
        base.InitClass(frame.Thread(), class)
        return
    }
    ... // 其他代码
}
```

invokestatic指令也需要修改，改动如下：

```
func (self *INVOKE_STATIC) Execute(frame *rtda.Frame) {
    ... // 其他代码

    class := resolvedMethod.Class()
    if !class.InitStarted() {
        frame.RevertNextPC()
        base.InitClass(frame.Thread(), class)
        return
    }
    base.InvokeMethod(frame, resolvedMethod)
```

}

4条指令都修改完毕了，但是新增加的代码做了些什么？先判断类的初始化是否已经开始，如果还没有，则需要调用类的初始化方法，并终止指令执行。但是由于此时指令已经执行到了一半，也就是说当前帧的nextPC字段已经指向下一条指令，所以需要修改nextPC，让它重新指向当前指令。

Frame结构体的RevertNextPC（）方法做了这样的操作，代码如下：

```
func (self *Frame) RevertNextPC() {  
    self.nextPC = self.thread.pc  
}
```

nextPC调整好之后，下一步查找并调用类的初始化方法。这个逻辑是通用的，在ch07\instructions\base\class_init_logic.go文件中实现

它，代码如下：

```
func InitClass(thread *rtda.Thread, class *heap.Class) {  
    class.StartInit()  
    scheduleClinit(thread, class)  
    initSuperClass(thread, class)  
}
```

InitClass（）函数先调用StartInit（）方法把类的initStarted状态设置成true以免进入死循环，然后调用scheduleClinit（）函数准备执行类的初始化方法，代码如下：

```
func scheduleClinit(thread *rtda.Thread, class *heap.Class) {  
    clinit := class.GetClinitMethod()  
    if clinit != nil {  
        // exec <clinit>  
        newFrame := thread.NewFrame(clinit)  
        thread.PushFrame(newFrame)  
    }  
}
```

类初始化方法没有参数，所以不需要传递参数。Class结构体的GetClinitMethod（）方法如下：

```
func (self *Class) GetClinitMethod() *Method {  
    return self.getStaticMethod("<clinit>", "()V")  
}
```

注意，这里有意使用了scheduleClinit这个函数名而非invokeClinit，因为有可能要先执行超类的初始化方法，如函数initSuperClass（）所示。

```
func initSuperClass(thread *rtda.Thread, class *heap.Class) {  
    if !class.IsInterface() {  
        superClass := class.SuperClass()  
        if superClass != nil && !superClass.InitStarted() {  
            InitClass(thread, superClass)  
        }  
    }  
}
```

如果超类的初始化还没有开始，就递归调用InitClass（）函数执行超类的初始化方法，这样可以保证超类的初始化方法对应的帧在子类上面，使超类初始化方法先于子类执行。

类的初始化逻辑写完了，由于篇幅限制，这里

就不进行测试了。读者可以参考随书Java示例代码，或者自行编写Java程序进行测试。不过在进行测试之前，还需要增加一个小小的hack。由于目前还不支持本地方法调用，而Java类库中的很多类都要注册本地方法，比如Object类就有一个registerNatives（）本地方法，用于注册其他方法，代码如下：

```
// java.lang.Object
public class Object {
    private static native void registerNatives();
    static {
        registerNatives();
    }
    ... // 其他代码
}
```

由于Object类是所有其他类的超类，所以这会导致Java虚拟机崩溃。解决办法是修改

InvokeMethod（）函数（代码在
ch07\instructions\base\method_invoke_logic.go文件
中），让它跳过所有registerNatives（）方法，改动
如下：

```
package base
import "fmt"
import "jvmgo/ch07/rtda"
import "jvmgo/ch07/rtda/heap"
func InvokeMethod(invokerFrame *rtda.Frame, method *heap.Method) {
    ... // 前面的代码不变，下面是

    hack!

    if method.IsNative() {
        if method.Name() == "registerNatives" {
            thread.PopFrame()
        } else {
            panic(fmt.Sprintf("native method: %v.%v%v\n",
                method.Class().Name(), method.Name(), method.Descr
            ))
        }
    }
}
```

如果遇到其他本地方法，直接调用panic（）函数终止程序执行即可。将在第9章讨论本地方法调

用。

7.9 本章小结

本章讨论了方法调用和返回，并且实现了类初始化逻辑。如果说在前面几章里，我们的Java虚拟机还是个小baby只会爬的话，到了本章结尾，它已经可以满地跑了。下一章将讨论数组和字符串，届时，我们的小baby就有更多的玩具可以玩耍了。

第8章 数组和字符串

在大部分编程语言中，数组和字符串都是最基本的数据类型。Java虚拟机直接支持数组，对字符串的支持则由java.lang.String和相关的类提供。本章分为两部分，前半部分讨论数组和数组相关指令，后半部分讨论字符串。

在本章的讨论中，数组一般指数组对象；在不至于引起混淆的情况下，也可能指数组类；在其他情况下，会明确指出是数组类还是数组对象。如果数组的元素是基本类型，就把它叫作基本类型数组，否则，数组的元素是引用类型，把它叫作引用类型数组。基本类型数组肯定都是一维数组，如果引用类型数组的元素也是数组，那么它就是多

维数组。

开始学习本章之前，还是先把目录结构准备好。复制ch07目录，改名为ch08。修改main.go等文件，把import语句中的ch07全都替换成ch08。本章对目录结构没有太大的调整。

8.1 数组概述

数组在Java虚拟机中是个比较特殊的概念。为什么这么说呢？有下面几个原因：

首先，数组类和普通的类是不同的。普通的类从class文件中加载，但是数组类由Java虚拟机在运行时生成。数组的类名是左方括号（[）+数组元素的类型描述符；数组的类型描述符就是类名本身。例如，`int[]`的类名是`[I`，`int[][]`的类名是`[[I`，`Object[]`的类名是`[Ljava/lang/Object;`，`String[][]`的类名是`[[Ljava/lang/String;`，等等。

其次，创建数组的方式和创建普通对象的方式不同。普通对象由`new`指令创建，然后由构造函数初始化。基本类型数组由`newarray`指令创建；引用

类型数组由`anewarray`指令创建；另外还有一个专门的`multianewarray`指令用于创建多维数组。

最后，很显然，数组和普通对象存放的数据也是不同的。普通对象中存放的是实例变量，通过`putfield`和`getfield`指令存取。数组对象中存放的则是数组元素，通过`<t>aload`和`<t>astore`系列指令按索引存取。其中`<t>`可以是`a`、`b`、`c`、`d`、`f`、`i`、`l`或者`s`，分别用于存取引用、`byte`、`char`、`double`、`float`、`int`、`long`或`short`类型的数组。另外，还有一个`arraylength`指令，用于获取数组长度。

Java虚拟机规范给了实现者充分的自由来实现数组，下面就动手吧！

8.2 数组实现

将在类和对象的基础上实现数组类和数组对象，先来看数组对象。

8.2.1 数组对象

和普通对象一样，数组也是分配在堆中的，通过引用来使用。所以需要改造Object结构体，让它既可以表示普通的对象，也可以表示数组。打开ch08\rtdata\heap\object.go，修改Object结构体，改动如下：

```
type Object struct {  
    class    *Class  
    data     interface{}  
}
```

把fields字段改为data，类型也从Slots变成了interface{}。Go语言的interface{}类型很像C语言中的void*，该类型的变量可以容纳任何类型的值。对于普通对象来说，data字段中存放的仍然还是Slots

变量。但是对于数组，可以在其中放各种类型的数组，详见下文。`newObject()` 用来创建普通对象，因此需要做相应的调整，改动如下：

```
func newObject(class *Class) *Object {  
    return &Object{  
        class: class,  
        data:  newSlots(class.instanceSlotCount),  
    }  
}
```

因为`Fields()` 方法也仍然只针对普通对象，所以它的代码也需要做相应调整，如下所示：

```
func (self *Object) Fields() Slots {  
    return self.data.(Slots)  
}
```

需要给`Object`结构体添加几个数组特有的方法，为了让代码更加清晰，在单独的文件中定义这些方法。在`ch08/rtda/heap`目录下创建`array_object.go`

文件，在其中实现8个方法，代码如下：

```
package heap
func (self *Object) Bytes() []int8 { return self.data.([]int8)
func (self *Object) Shorts() []int16 { return self.data.([]int
func (self *Object) Ints() []int32 { return self.data.([]int32
func (self *Object) Longs() []int64 { return self.data.([]int6
func (self *Object) Chars() []uint16 { return self.data.([]uiri
func (self *Object) Floats() []float32 { return self.data.([]f
func (self *Object) Doubles() []float64 { return self.data.([]f
func (self *Object) Refs() []*Object { return self.data.([]*Ob
```

上面这8个方法分别针对引用类型数组和7种基本类型数组返回具体的数组数据。继续编辑array_object.go文件，在其中添加ArrayLength（）方法，代码如下：

```
func (self *Object) ArrayLength() int32 {
    switch self.fields.(type) {
    case []int8: return int32(len(self.data.([]int8)))
    case []int16: return int32(len(self.data.([]int16)))
    case []int32: return int32(len(self.data.([]int32)))
    case []int64: return int32(len(self.data.([]int64)))
    case []uint16: return int32(len(self.data.([]uint16)))
    case []float32: return int32(len(self.data.([]float32)))
    case []float64: return int32(len(self.data.([]float64)))
    case []*Object: return int32(len(self.data.([]*Object)))
    default: panic("Not array!")
    }
}
```

读者也许会好奇，为什么返回数组数据的方法有8个，但却只有一个统一的ArrayLength（）方法呢？答案是，这些方法主要是供<code>aload</code>、<code>astore</code>和<code>arraylength</code>指令使用的。<code>aload</code>和<code>astore</code>系列指令各有8条，所以针对每种类型都提供一个方法，返回相应的数组数据。因为<code>arraylength</code>指令只有一条，所以ArrayLength（）方法需要自己判断数组类型。

那么为什么没有实现Booleans（）方法呢？因为将使用<code>[]int8</code>来表示布尔数组，所以只需要Bytes（）方法即可。心急的读者可以先跳到8.3小节，看看数组相关指令是如何实现的。下面实现数组类。

8.2.2 数组类

不需要修改Class结构体，只给它添加几个数组特有的方法即可。为了强调这些方法只针对数组类，同时也避免class.go文件变得过长，把这些方法定义在新的文件中。

在ch08/rtda/heap目录下创建array_class.go文件，在其中定义NewArray（）方法，代码如下：

```
func (self *Class) NewArray(count uint) *Object {
    if !self.IsArray() {
        panic("Not array class: " + self.name)
    }
    switch self.Name() {
    case "[Z": return &Object{self, make([]int8, count)}
    case "[B": return &Object{self, make([]int8, count)}
    case "[C": return &Object{self, make([]uint16, count)}
    case "[S": return &Object{self, make([]int16, count)}
    case "[I": return &Object{self, make([]int32, count)}
    case "[J": return &Object{self, make([]int64, count)}
    case "[F": return &Object{self, make([]float32, count)}
    case "[D": return &Object{self, make([]float64, count)}
    default: return &Object{self, make([]*Object, count)}
    }
}
```

`NewArray()` 方法专门用来创建数组对象。如果类并不是数组类，就调用`panic()` 函数终止程序执行，否则根据数组类型创建数组对象。注意：布尔数组是使用字节数组来表示的。继续编辑 `array_class.go`，在其中定义`IsArray()` 方法，代码如下：

```
func (self *Class) IsArray() bool {  
    return self.name[0] == '['  
}
```

还会在`array_class.go`文件中实现其他几个方法，等用到时再介绍。下面修改类加载器，让它可以加载数组类。

8.2.3 加载数组类

打开ch08\rttda\heap\class_loader.go文件，修改LoadClass（）方法，改动如下：

```
func (self *ClassLoader) LoadClass(name string) *Class {
    if class, ok := self.classMap[name]; ok {
        return class // 已经加载
    }
    if name[0] == '[' {
        return self.loadArrayClass(name)
    }
    return self.loadNonArrayClass(name)
}
```

这里增加了类型判断，如果要加载的类是数组类，则调用新的loadArrayClass（）方法，否则还按照原来的逻辑。loadArrayClass（）方法需要生成一个Class结构体实例，代码如下：

```
func (self *ClassLoader) loadArrayClass(name string) *Class {
```

```
class := &Class{
    accessFlags:    ACC_PUBLIC, // todo
    name:           name,
    loader:         self,
    initStarted:    true,
    superClass:     self.LoadClass("java/lang/Object"),
    interfaces:     []*Class{
        self.LoadClass("java/lang/Cloneable"),
        self.LoadClass("java/io/Serializable"),
    },
}
self.classMap[name] = class
return class
}
```

前面三个字段的值比较好理解，不多解释。因为数组类不需要初始化，所以把initStarted字段设置成true。数组类的超类是java.lang.Object，并且实现了java.lang.Cloneable和java.io.Serializable接口。类加载器改造完毕，下面来实现数组相关指令。

8.3 数组相关指令

本节要实现20条指令，其中newarray、anewarray、multianewarray和arraylength指令属于引用类指令；<t>aload和<t>astore系列指令各有8条，分别属于加载类和存储类指令。下面的Java程序演示了部分数组相关指令的用处。

```
public class ArrayDemo {
    public static void main(String[] args) {
        int[] a1 = new int[10];           // newarray
        String[] a2 = new String[10];     // anewarray
        int[][] a3 = new int[10][10];     // multianewarray
        int x = a1.length;                // arraylength
        a1[0] = 100;                      // iastore
        int y = a1[0];                    // iaload
        a2[0] = "abc";                    // aastore
        String s = a2[0];                 // aaload
    }
}
```

下面从newarray指令开始。

8.3.1 newarray指令

`newarray`指令用来创建基本类型数组，包括 `boolean[]`、`byte[]`、`char[]`、`short[]`、`int[]`、`long[]`、`float[]`和`double[]`8种。在`ch08\instructions\references`目录下创建`newarray.go`，在其中定义`newarray`指令，代码如下：

```
package references
import "jvmgo/ch08/instructions/base"
import "jvmgo/ch08/rtda"
import "jvmgo/ch08/rtda/heap"
const (...) // atype常量

// Create new array of primitive
type NEW_ARRAY struct {
    atype uint8
}
```

`newarray`指令需要两个操作数。第一个操作数是一个`uint8`整数，在字节码中紧跟在指令操作码后

面，表示要创建哪种类型的数组。Java虚拟机规范把这个操作数叫作`atype`，并且规定了它的有效值。把这些值定义为常量，代码如下：

```
const (  
    AT_BOOLEAN      = 4  
    AT_CHAR         = 5  
    AT_FLOAT        = 6  
    AT_DOUBLE       = 7  
    AT_BYTE         = 8  
    AT_SHORT        = 9  
    AT_INT          = 10  
    AT_LONG         = 11  
)
```

`FetchOperands()` 方法读取`atype`的值，代码如下：

```
func (self *NEW_ARRAY) FetchOperands(reader *base.BytecodeReader)  
    self.atype = reader.ReadUInt8()  
}
```

`newarray`指令的第二个操作数是`count`，从操作数栈中弹出，表示数组长度。`Execute()`方法根据

atype和count创建基本类型数组，代码如下：

```
func (self *NEW_ARRAY) Execute(frame *rtda.Frame) {
    stack := frame.OperandStack()
    count := stack.PopInt()
    if count < 0 {
        panic("java.lang.NegativeArraySizeException")
    }
    classLoader := frame.Method().Class().Loader()
    arrClass := getPrimitiveArrayClass(classLoader, self.atype)
    arr := arrClass.NewArray(uint(count))
    stack.PushRef(arr)
}
```

如果count小于0，则抛出

NegativeArraySizeException异常，否则根据atype值使用当前类的类加载器加载数组类，然后创建数组对象并推入操作数栈。getPrimitiveArrayClass（）函数的代码如下：

```
func getPrimitiveArrayClass(loader *heap.ClassLoader, atype ui
    switch atype {
    case AT_BOOLEAN:    return loader.LoadClass("[Z")
    case AT_BYTE:       return loader.LoadClass("[B")
    case AT_CHAR:       return loader.LoadClass("[C")
    case AT_SHORT:      return loader.LoadClass("[S")
    case AT_INT:        return loader.LoadClass("[I")
    case AT_LONG:       return loader.LoadClass("[J")
    case AT_FLOAT:      return loader.LoadClass("[F")
```

```
    case AT_DOUBLE:      return loader.LoadClass("[D")
    default: panic("Invalid atype!")
  }
}
```

下面实现anewarray指令。

8.3.2 anewarray指令

anewarray指令用来创建引用类型数组。在ch08\instructions\references目录下创建anewarray.go文件，在其中定义anewarray指令，代码如下：

```
package references
import "jvmgo/ch08/instructions/base"
import "jvmgo/ch08/rtda"
import "jvmgo/ch08/rtda/heap"
// Create new array of reference
type ANEW_ARRAY struct{ base.Index16Instruction }
```

anewarray指令也需要两个操作数。第一个操作数是uint16索引，来自字节码。通过这个索引可以从当前类的运行时常量池中找到一个类符号引用，解析这个符号引用就可以得到数组元素的类。第二个操作数是数组长度，从操作数栈中弹出。

Execute（）方法根据数组元素的类型和数组长度创

建引用类型数组，代码如下：

```
func (self *ANEW_ARRAY) Execute(frame *rtda.Frame) {
    cp := frame.Method().Class().ConstantPool()
    classRef := cp.GetConstant(self.Index).(*rtc.ClassRef)
    componentClass := classRef.ResolvedClass()
    stack := frame.OperandStack()
    count := stack.PopInt()
    if count < 0 {
        panic("java.lang.NegativeArraySizeException")
    }
    arrClass := componentClass.ArrayClass()
    arr := arrClass.NewArray(uint(count))
    stack.PushRef(arr)
}
```

上面的代码比较容易理解，这里就不详细解释了。Class结构体的ArrayClass（）方法返回与类对应的数组类，代码在class.go文件中，如下所示：

```
func (self *Class) ArrayClass() *Class {
    arrayClassName := getArrayClassName(self.name)
    return self.loader.LoadClass(arrayClassName)
}
```

先根据类名得到数组类名，然后调用类加载器加载数组类即可。在ch08\rtda\heap目录下创建

class_name_helper.go文件，在其中实现
getArrayClassName（）函数，代码如下：

```
package heap
func getArrayClassName(className string) string {
    return "[" + toDescriptor(className)
}
```

把类名转变成类型描述符，然后在前面加上方
括号即可。在class_name_helper.go文件中实现
toDescriptor（）函数，代码如下：

```
func toDescriptor(className string) string {
    if className[0] == '[' {
        return className
    }
    if d, ok := primitiveTypes[className]; ok {
        return d
    }
    return "L" + className + ";"
}
```

如果是数组类名，描述符就是类名，直接返回
即可。如果是基本类型名，返回对应的类型描述

符，否则肯定是普通的类名，前面加上方括号，结尾加上分号即可得到类型描述符。primitiveTypes变量也在class_name_helper.go文件中定义，代码如下：

```
var primitiveTypes = map[string]string{
    "void":      "V",
    "boolean":   "Z",
    "byte":      "B",
    "short":     "S",
    "int":       "I",
    "long":      "J",
    "char":      "C",
    "float":     "F",
    "double":    "D",
}
```

除了newarray和anewarray，还有一个multianewarray指令，专门用来创建多维数组。这个指令比较复杂，放到最后实现。下面来看arraylength指令。

8.3.3 arraylength指令

arraylength指令用于获取数组长度。在ch08\instructions\references目录下创建arraylength.go，在其中定义arraylength指令，代码如下：

```
package references
import "jvmgo/ch08/instructions/base"
import "jvmgo/ch08/rtda"
// Get length of array
type ARRAY_LENGTH struct{ base.NoOperandsInstruction }
```

arraylength指令只需要一个操作数，即从操作数栈顶弹出的数组引用。Execute（）方法把数组长度推入操作数栈顶，代码如下：

```
func (self *ARRAY_LENGTH) Execute(frame *rtda.Frame) {
    stack := frame.OperandStack()
    arrRef := stack.PopRef()
    if arrRef == nil {
        panic("java.lang.NullPointerException")
    }
}
```

```
    }  
    arrLen := arrRef.ArrayLength()  
    stack.PushInt(arrLen)  
}
```

如果数组引用是null，则需要抛出
NullPointerException异常，否则取数组长度，推入
操作数栈顶即可。下面实现<t>aload和<t>astore系
列指令。

8.3.4 <t>aload指令

<t>aload系列指令按索引取数组元素值，然后推入操作数栈。在ch08\instructions\loads目录下创建xaload.go文件，在其中定义8条指令，代码如下：

```
package loads
import "jvmgo/ch08/instructions/base"
import "jvmgo/ch08/rtda"
import "jvmgo/ch08/rtda/heap"
type AALOAD struct{ base.NoOperandsInstruction }
type BALOAD struct{ base.NoOperandsInstruction }
type CALOAD struct{ base.NoOperandsInstruction }
type DALOAD struct{ base.NoOperandsInstruction }
type FALOAD struct{ base.NoOperandsInstruction }
type IALOAD struct{ base.NoOperandsInstruction }
type LALOAD struct{ base.NoOperandsInstruction }
type SALOAD struct{ base.NoOperandsInstruction }
```

这8条指令的实现大同小异，为了节约篇幅，以aaload指令为例进行说明。其Execute（）方法如下：

```
func (self *AALOAD) Execute(frame *rtda.Frame) {
```

```
stack := frame.OperandStack()
index := stack.PopInt()
arrRef := stack.PopRef()
checkNotNil(arrRef)
refs := arrRef.Refs()
checkIndex(len(refs), index)
stack.PushRef(refs[index])
}
```

首先从操作数栈中弹出第一个操作数：数组索引，然后弹出第二个操作数：数组引用。如果数组引用是null，则抛出NullPointerException异常。这个判断在checkNotNil（）函数中，代码如下：

```
func checkNotNil(ref *heap.Object) {
    if ref == nil {
        panic("java.lang.NullPointerException")
    }
}
```

如果数组索引小于0，或者大于等于数组长度，则抛出ArrayIndexOutOfBoundsException。这个检查在checkIndex（）函数中，代码如下：

```
func checkIndex(arrLen int, index int32) {
```

```
    if index < 0 || index >= int32(arrLen) {  
        panic("ArrayIndexOutOfBoundsException")  
    }  
}
```

如果一切正常，则按索引取出数组元素，推入操作数栈顶。

8.3.5 <t>astore指令

<t>astore系列指令按索引给数组元素赋值。在ch08\instructions\stores目录下创建xastore.go文件，在其中定义8条指令，代码如下：

```
package stores
import "jvmgo/ch08/instructions/base"
import "jvmgo/ch08/rtda"
import "jvmgo/ch08/rtda/heap"
type AASTORE struct{ base.NoOperandsInstruction }
type BASTORE struct{ base.NoOperandsInstruction }
type CASTORE struct{ base.NoOperandsInstruction }
type DASTORE struct{ base.NoOperandsInstruction }
type FASTORE struct{ base.NoOperandsInstruction }
type IASTORE struct{ base.NoOperandsInstruction }
type LASTORE struct{ base.NoOperandsInstruction }
type SASTORE struct{ base.NoOperandsInstruction }
```

这8条指令的实现是大同小异，以iastore为例进行说明，其Execute（）方法如下：

```
func (self *IASTORE) Execute(frame *rtda.Frame) {
    stack := frame.OperandStack()
    val := stack.PopInt()
    index := stack.PopInt()
}
```

```
arrRef := stack.PopRef()
checkNotNil(arrRef)
ints := arrRef.Ints()
checkIndex(len(ints), index)
ints[index] = int32(val)
}
```

iastore指令的三个操作数分别是：要赋给数组元素的值、数组索引、数组引用，依次从操作数栈中弹出。如果数组引用是null，则抛出NullPointerException。如果数组索引小于0或者大于等于数组长度，则抛出ArrayIndexOutOfBoundsException异常。这两个检查和<t>aload系列指令一样。如果一切正常，则按索引给数组元素赋值。

<t>aload和<t>astore指令实现好了，下面来看multianewarray指令。

8.3.6 multianewarray指令

multianewarray指令创建多维数组。在ch08\instructions\references目录下创建multianewarray.go文件，在其中定义multianewarray指令，代码如下所示：

```
package references
import "jvmgo/ch08/instructions/base"
import "jvmgo/ch08/rtda"
import "jvmgo/ch08/rtda/heap"
// Create new multidimensional array
type MULTI_ANEW_ARRAY struct {
    index      uint16
    dimensions  uint8
}
```

multianewarray指令的第一个操作数是个uint16索引，通过这个索引可以从运行时常量池中找到一个类符号引用，解析这个引用就可以得到多维数组类。第二个操作数是个uint8整数，表示数组维度。

这两个操作数在字节码中紧跟在指令操作码后面，由FetchOperands（）方法读取，代码如下：

```
func (self *MULTI_ANEW_ARRAY) FetchOperands(reader *base.Bytec
    self.index = reader.ReadUInt16()
    self.dimensions = reader.ReadUInt8()
}
```

multianewarray指令还需要从操作数栈中弹出n个整数，分别代表每一个维度的数组长度。

Execute（）方法根据数组类、数组维度和各个维度的数组长度创建多维数组，代码如下：

```
func (self *MULTI_ANEW_ARRAY) Execute(frame *rtda.Frame) {
    cp := frame.Method().Class().ConstantPool()
    classRef := cp.GetConstant(uint(self.index)).(*heap.ClassRe
    arrClass := classRef.ResolvedClass()
    stack := frame.OperandStack()
    counts := popAndCheckCounts(stack, int(self.dimensions))
    arr := newMultiDimensionalArray(counts, arrClass)
    stack.PushRef(arr)
}
```

这里提醒读者注意，在anewarray指令中，解析

类符号引用后得到的是数组元素的类，而这里解析出来的直接就是数组类。popAndCheckCounts（）函数从操作数栈中弹出n个int值，并且确保它们都大于等于0。如果其中任何一个小于0，则抛出NegativeArraySizeException异常。代码如下：

```
func popAndCheckCounts(stack *rtda.OperandStack, dimensions int,
    counts := make([]int32, dimensions)
    for i := dimensions - 1; i >= 0; i-- {
        counts[i] = stack.PopInt()
        if counts[i] < 0 {
            panic("java.lang.NegativeArraySizeException")
        }
    }
    return counts
}
```

newMultiArray（）函数创建多维数组，代码如下：

```
func newMultiDimensionalArray(counts []int32, arrClass *heap.Class) *heap.Array {
    count := uint(counts[0])
    arr := arrClass.NewArray(count)
    if len(counts) > 1 {
        refs := arr.Refs()
        for i := range refs {
            refs[i] = newMultiDimensionalArray(counts[1:], arrClass)
        }
    }
    return arr
}
```

```
    }  
  }  
  return arr  
}
```

Class结构体的ComponentClass（）方法返回数组类的元素类型在array_class.go文件中，代码如下：

```
func (self *Class) ComponentClass() *Class {  
    componentClassName := GetComponentClassName(self.name)  
    return self.loader.LoadClass(componentClassName)  
}
```

ComponentClass（）方法先根据数组类名推测出数组元素类名，然后用类加载器加载元素类即可。GetComponentClassName（）函数在ch08\rtdata\heap\class_name_helper.go文件中，代码如下：

```
func GetComponentClassName(className string) string {  
    if className[0] == '[' {  
        componentTypeDescriptor := className[1:]
```

```
        return toClassName(componentTypeDescriptor)
    }
    panic("Not array: " + className)
}
```

数组类名以方括号开头，把它去掉就是数组元素的类型描述符，然后把类型描述符转成类名即可。toClassName（）函数也在class_name_helper.go文件中，代码如下：

```
func toClassName(descriptor string) string {
    if descriptor[0] == '[' { // array
        return descriptor
    }
    if descriptor[0] == 'L' { // object
        return descriptor[1 : len(descriptor)-1]
    }
    for className, d := range primitiveTypes {
        if d == descriptor { // primitive
            return className
        }
    }
    panic("Invalid descriptor: " + descriptor)
}
```

如果类型描述符以方括号开头，那么肯定是数组，描述符即是类名。如果类型描述符以L开头，

那么肯定是类描述符，去掉开头的L和末尾的分号即是类名，否则判断是否是基本类型的描述符，如果是，返回基本类型名称，否则调用panic（）函数终止程序执行。

至此，multianewarray终于解释完了。由于该指令比较难理解，用一个例子分析。

```
public void test() {  
    int[][][] x = new int[3][4][5];  
}
```

上面的Java方法创建了一个三维数组，编译之后的字节码如下：

```
00  iconst_3  
01  iconst_4  
02  iconst_5  
03  multianewarray #5 // [[[I, 3  
07  astore_1  
08  return
```

编译器先生成了三条iconst_n指令，然后又生成了一条multianewarray指令，剩下的两条指令和数组创建无关。multianewarray指令的第一个操作数是5，是个类引用，类名是[[[I，说明要创建的是int[][][]数组。第二个操作数是3，说明要创建三维数组。

当方法执行时，三条iconst_n指令先后把整数3、4、5推入操作数栈顶。multianewarray指令在解码时就已经拿到常量池索引（5）和数组维度

（3）。在执行时，它先查找运行时常量池索引，知道要创建的是int[][][]数组，接着从操作数栈中弹出三个int值，依次是5、4、3。现在multianewarray指令拿到了全部信息，从最外维开始创建数组实例即可。

专门用于数组的指令实现好了，但别忘了还需

要修改ch08\instructions\factory.go文件，在其中添加这些指令的case语句。改动比较简单，这里就不给出代码了。下面修改instanceof和checkcast，让这两条指令可以正确用于数组对象。

8.3.7 完善instanceof和checkcast指令

虽然说是完善instanceof和checkcast指令，但实际上这两条指令的代码都没有任何变化。需要修改的是ch08\rtdata\heap\class_hierarchy.go文件中的isAssignableFrom（）方法，而且改动很大，代码如下：

```
func (self *Class) isAssignableFrom(other *Class) bool {
    s, t := other, self
    if s == t {
        return true
    }
    if !s.IsArray() {
        if !s.IsInterface() {
            if !t.IsInterface() {
                return s.IsSubClassOf(t)
            } else {
                return s.Implements(t)
            }
        } else {
            if !t.IsInterface() {
                return t.isJLObject()
            } else {
                return t.isSuperInterfaceOf(s)
            }
        }
    } else {
        if !t.IsArray() {
```

```
        if !t.IsInterface() {
            return t.isJlObject()
        } else {
            return t.isJlCloneable() || t.isJioSerializable()
        }
    } else {
        sc := s.ComponentClass()
        tc := t.ComponentClass()
        return sc == tc || tc.isAssignableFrom(sc)
    }
}
return false
}
```

注意，粗体部分是原来的代码，其余都是新增代码。由于篇幅限制，就不详细解释这个函数了，请读者阅读Java虚拟机规范的8.6.5节对instanceof和checkcast指令的描述。需要注意的是：

- 数组可以强制转换成Object类型（因为数组的超类是Object）。

- 数组可以强制转换成Cloneable和Serializable类型（因为数组实现了这两个接口）。

· 如果下面两个条件之一成立，类型为[]SC的数组可以强制转换成类型为[]TC的数组：

· TC和SC是同一个基本类型。

· TC和SC都是引用类型，且SC可以强制转换成TC。

8.4 测试数组

数组相关的内容差不多都准备好了，下面用经典的冒泡排序算法测试。

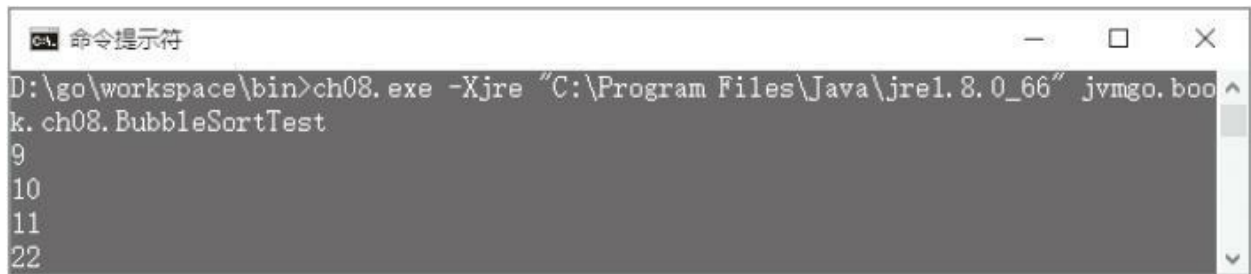
```
package jvmgo.book.ch08;
public class BubbleSortTest {
    public static void main(String[] args) {
        int[] arr = {22, 84, 77, 11, 95, 9, 78, 56, 36, 97, 65,
        bubbleSort(arr);
        printArray(arr);
    }
    private static void bubbleSort(int[] arr) {
        boolean swapped = true;
        int j = 0;
        int tmp;
        while (swapped) {
            swapped = false;
            j++;
            for (int i = 0; i < arr.length - j; i++) {
                if (arr[i] > arr[i + 1]) {
                    tmp = arr[i];
                    arr[i] = arr[i + 1];
                    arr[i + 1] = tmp;
                    swapped = true;
                }
            }
        }
    }
    private static void printArray(int[] arr) {
        for (int i : arr) {
            System.out.println(i);
        }
    }
}
```

```
}
```

打开命令行窗口，执行下面的命令编译本章代码：

```
go install jvmgo\ch08
```

命令执行完毕后，在D: \go\workspace\bin目录下出现ch08.exe文件。用javac编译，然后用ch08.exe执行BubbleSortTest类，结果如图8-1所示。



```
命令提示符
D:\go\workspace\bin>ch08.exe -Xjre "C:\Program Files\Java\jre1.8.0_66" jvmgo.boo
k. ch08.BubbleSortTest
9
10
11
22
```

图8-1 BubbleSortTest程序执行结果

8.5 字符串

在class文件中，字符串是以MUTF8格式保存的，这一点在3.3.7节讨论过。在Java虚拟机运行期间，字符串以java.lang.String（后面简称String）对象的形式存在，而在String对象内部，字符串又是以UTF16格式保存的。字符串相关功能大部分都是由String（和StringBuilder等）类提供的，本节只实现一些辅助功能即可。

String类有两个实例变量。其中一个值是value，类型是字符数组，用于存放UTF16编码后的字符序列。另一个是hash，缓存计字符串的哈希码，代码如下：

```
package java.lang;
```

```
public final class String
    implements java.io.Serializable, Comparable<String>, CharSe
    /** The value is used for character storage. */
    private final char value[];
    /** Cache the hash code for the string */
    private int hash; // Default to 0
    ... // 其他代码

}
```

字符串对象是不可变（immutable）的，一旦构造好之后，就无法再改变其状态（这里指value字段）。String类有很多构造函数，其中一个是根据字符数组来创建String实例，代码如下：

```
public String(char value[]) {
    this.value = Arrays.copyOf(value, value.length);
}
```

本节将参考上面的构造函数，直接创建String实例。为了节约内存，Java虚拟机内部维护了一个字符串池。String类提供了intern（）实例方法，可以把自己放入字符串池。代码如下：

```
public native String intern();
```

本节将实现字符串池，由于intern（）是本地方法，所以留到第9章实现。

8.5.1 字符串池

在ch08\rtdata\heap目录下创建string_pool.go文件，在其中定义internedStrings变量，代码如下：

```
package heap
import "unicode/utf16"
var internedStrings = map[string]*Object{}
```

用map来表示字符串池，key是Go字符串，value是Java字符串。继续编辑string_pool.go文件，在其中实现JString（）函数，代码如下：

```
func JString(loader *ClassLoader, goStr string) *Object {
    if internedStr, ok := internedStrings[goStr]; ok {
        return internedStr
    }
    chars := stringToUtf16(goStr)
    jChars := &Object{loader.LoadClass("[C"), chars}
    jStr := loader.LoadClass("java/lang/String").NewObject()
    jStr.SetRefVar("value", "[C", jChars)
    internedStrings[goStr] = jStr
    return jStr
}
```

`JString()` 函数根据Go字符串返回相应的Java字符串实例。如果Java字符串已经在池中，直接返回即可，否则先把Go字符串（UTF8格式）转换成Java字符数组（UTF16格式），然后创建一个Java字符串实例，把它的value变量设置成刚刚转换而来的字符数组，最后把Java字符串放入池中。注意，这里其实是跳过了String的构造函数，直接用hack的方式创建实例。在前面分析过String类的代码，这样做虽然有点投机取巧，但确实是没有问题的。

继续编辑string_pool.go文件文件，实现
`stringToUtf16()` 函数，代码如下：

```
func stringToUtf16(s string) []uint16 {  
    runes := []rune(s) // utf32  
    return utf16.Encode(runes)  
}
```

Go语言字符串在内存中是UTF8编码的，先把它强制转成UTF32，然后调用utf16包的Encode（）函数编码成UTF16。Object结构体的SetRefVar（）方法直接给对象的引用类型实例变量赋值，代码如下（在object.go文件中）：

```
func (self *Object) SetRefVar(name, descriptor string, ref *Ob
    field := self.class.getField(name, descriptor, false)
    slots := self.data.(Slots)
    slots.SetRef(field.slotId, ref)
}
```

Class结构体的getField（）函数根据字段名和描述符查找字段，代码如下（代码在class.go文件中）：

```
func (self *Class) getField(name, descriptor string, isStatic)
    for c := self; c != nil; c = c.superClass {
        for _, field := range c.fields {
            if field.IsStatic() == isStatic &&
                field.name == name && field.descriptor == descript
                return field
        }
    }
}
```

```
    return nil  
}
```

字符串池实现好了，下面修改ldc指令和类加载器，让它们支持字符串。

8.5.2 完善ldc指令

打开ch08\instructions\constants\ldc.go文件，添加一条import语句，代码如下：

```
package constants
import "jvmgo/ch08/instructions/base"
import "jvmgo/ch08/rtda"
import "jvmgo/ch08/rtda/heap"
```

然后修改_ldc（）函数，改动如下：

```
func _ldc(frame *rtda.Frame, index uint) {
    stack := frame.OperandStack()
    class := frame.Method().Class()
    c := class.ConstantPool().GetConstant(index)
    switch c.(type) {
    case int32: stack.PushInt(c.(int32))
    case float32: stack.PushFloat(c.(float32))
    case string:
        internedStr := heap.JString(class.Loader(), c.(string))
        stack.PushRef(internedStr)
        ... // 其他代码不变
    }
}
```

如果ldc试图从运行时常量池中加载字符串常量，则先通过常量拿到Go字符串，然后把它转成Java字符串实例并把引用推入操作数栈顶。

8.5.3 完善类加载器

打开ch08\rttda\heap\class_loader.go文件，修改initStaticFinalVar函数，改动如下：

```
func initStaticFinalVar(class *Class, field *Field) {
    vars := class.staticVars
    cp := class.constantPool
    cpIndex := field.ConstValueIndex()
    slotId := field.SlotId()
    if cpIndex > 0 {
        switch field.Descriptor() {
            ... // 其他
```

case语句不变

```
        case "Ljava/lang/String;":
            goStr := cp.GetConstant(cpIndex).(string)
            jStr := JString(class.Loader(), goStr)
            vars.SetRef(slotId, jStr)
        }
    }
}
```

这里增加了字符串类型静态常量的初始化逻辑，代码比较简单，就不多解释了。至此，字符串

相关的工作都做完了，下面进行测试。

8.6 测试字符串

打开ch08\main.go文件，修改startJVM（）函数。改动非常小，只是在调用interpret（）函数时，把传递给Java主方法的参数传递给它，代码如下：

```
func startJVM(cmd *Cmd) {
    ... // 其他代码不变

    if mainMethod != nil {
        interpret(mainMethod, cmd.verboseInstFlag, cmd.args)
    } else {
        fmt.Printf("Main method not found in class %s\n", cmd.cl
    }
}
```

打开interpreter.go文件，修改interpret（）函数，改动如下：

```
func interpret(method *heap.Method, logInst bool, args []string) {
    thread := rtda.NewThread()
```

```
    frame := thread.NewFrame(method)
    thread.PushFrame(frame)
    jArgs := createArgsArray(method.Class().Loader(), args)
    frame.LocalVars().SetRef(0, jArgs)
    defer catchErr(thread)
    loop(thread, logInst)
}
```

interpret（）函数接收从startJVM（）函数中传递过来的args参数，然后调用createArgs-Array（）函数把它转换成Java字符串数组，最后把这个数组推入操作数栈顶。至此，通过命令行传递给Java程序的参数终于可以派上用场了！

createArgsArray（）函数的代码如下：

```
func createArgsArray(loader *heap.ClassLoader, args []string)
    stringClass := loader.LoadClass("java/lang/String")
    argsArr := stringClass.ArrayClass().NewArray(uint(len(args))
    jArgs := argsArr.Refs()
    for i, arg := range args {
        jArgs[i] = heap.JString(loader, arg)
    }
    return argsArr
}
```

最后，打开

ch08\instructions\references\invokevirtual.go, 修改
_println () 函数, 让它可以打印字符串, 改动如
下:

```
// hack!
func _println(stack *rtdata.OperandStack, descriptor string) {
    switch descriptor {
        ... // 其他

    case 语句不变

        case "(Ljava/lang/String;)V":
            jStr := stack.PopRef()
            goStr := heap.GoString(jStr)
            fmt.Println(goStr)
            ... // 其他代码不变

    }
```

GoString () 函数在string_pool.go文件中, 代
码如下:

```
func GoString(jStr *Object) string {
    charArr := jStr.GetRefVar("value", "[C")
    return utf16ToString(charArr.Chars())
}
```

先拿到String对象的value变量值，然后把字符数组转换成Go字符串。Object结构体的GetRefVar（）方法（在object.go文件中）如下：

```
func (self *Object) GetRefVar(name, descriptor string) *Object {
    field := self.class.getField(name, descriptor, false)
    slots := self.data.(Slots)
    return slots.GetRef(field.slotId)
}
```

utf16ToString（）函数在string_pool.go文件中，代码如下：

```
func utf16ToString(s []uint16) string {
    runes := utf16.Decode(s) // utf8
    return string(runes)
}
```

先把UTF16数据转换成UTF8编码，然后强制转换成Go字符串即可。一切就绪！重新编译本章代码，然后用ch08.exe执行在第1章就已经出现过的

HelloWorld程序。

```
package jvmgo.book.ch01;
public class HelloWorld {
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("Hello, world!");
    }
}
```

久违的“Hello, world!”终于出现在控制台上了，如图8-2所示。

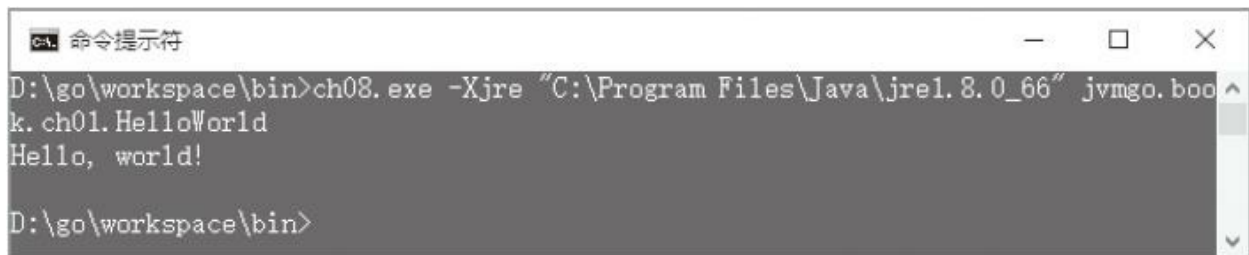


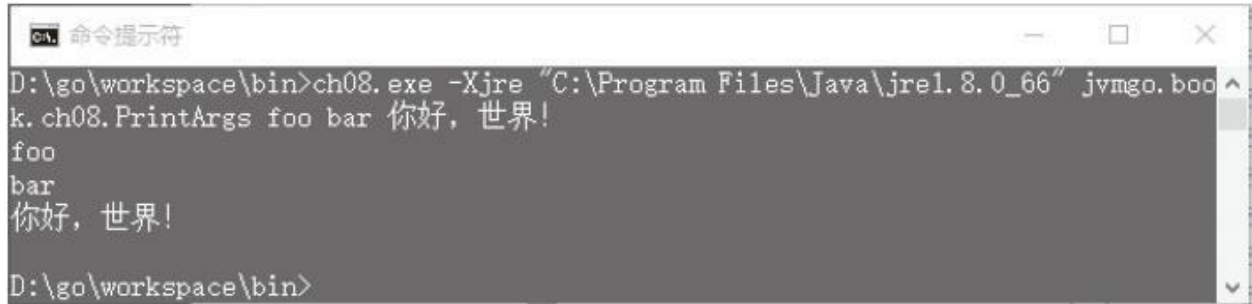
图8-2 HelloWorld程序执行结果

再执行一个稍微复杂一些的程序：

```
package jvmgo.book.ch08;
public class PrintArgs {
    public static void main(String[] args) {
        for (String arg : args) {
            System.out.println(arg);
        }
    }
}
```

```
}  
}
```

执行结果如图8-3所示。



```
命令提示符
D:\go\workspace\bin>ch08.exe -Xjre "C:\Program Files\Java\jre1.8.0_66" jvmgo.boot\k.ch08.PrintArgs foo bar 你好，世界!
foo
bar
你好，世界!
D:\go\workspace\bin>
```

图8-3 PrintArgs程序执行结果

8.7 本章小结

本章实现了数组和字符串，在本章的结尾，终于可以运行HelloWorld程序了。不过美中不足的是，我们并不是通过调用`System.out.println()`方法，而是通过hack的方式打印的。请读者不要着急，下一章会讨论本地方法调用，第10章会讨论异常处理。到了第11章，将最终去掉这个hack，让`println()`方法真正得以调用！

第9章 本地方法调用

在前面的8章里，我们一直在实现Java虚拟机的基本功能。我们已经知道，要想运行Java程序，除了Java虚拟机之外，还需要Java类库的配合。Java虚拟机和Java类库一起构成了Java运行时环境。Java类库主要用Java语言编写，一些无法用Java语言实现的方法则使用本地语言编写，这些方法叫作本地方法。从本章开始，将陆续实现一些Java类库中的本地方法。

OpenJDK类库中的本地方法是用JNI（Java Native Interface）^[1]编写的，但是要让虚拟机支持JNI规范还需要做大量的工作。由于本书的主要目的是介绍Java虚拟机的工作原理，为了不陷入JNI规

范的细节之中，将使用Go语言来实现这些方法。

开始编写代码之前，还是先把目录结构准备好。复制ch08目录，改名为ch09。修改main.go等文件，把import语句中的ch08全都替换成ch09。在ch09目录下创建native子目录，本章新增的go文件主要都在这个目录（和它的子目录）中。现在，目录结构看起来是下面这个样子：

```
D:\go\workspace\src
|-jvmgo
  |-ch01 ~ ch08
  |-ch09
    |-classfile
    |-classpath
    |-instructions
    |-native
    |-rtda
    |-cmd.go
    |-interpreter.go
    |-main.go
```

[1]

<http://docs.oracle.com/javase/8/docs/technotes/guides>

9.1 注册和查找本地方法

在开始实现本地方法之前，先实现一个本地方法注册表，用来注册和查找本地方法。在ch09\native目录下创建registry.go，先在其中定义NativeMethod类型和registry变量，代码如下：

```
package native
import "jvmgo/ch09/rtda"
type NativeMethod func(frame *rtda.Frame)
var registry = map[string]NativeMethod{}
```

把本地方法定义成一个函数，参数是Frame结构体指针，没有返回值。这个frame参数就是本地方法的工作空间，也就是连接Java虚拟机和Java类库的桥梁，后面会看到它是如何发挥作用的。registry变量是个哈希表，值是具体的本地方法实

现。那么键是什么呢？继续编辑registry.go文件，在其中实现Register（）函数，代码如下：

```
func Register(className, methodName, methodDescriptor string,
    key := className + "~" + methodName + "~" + methodDescriptor
    registry[key] = method
}
```

类名、方法名和方法描述符加在一起才能唯一确定一个方法，所以把它们的操作作为本地方法注册表的键，Register（）函数把前述三种信息和本地方法实现关联起来。继续编辑registry.go文件，在其中实现FindNativeMethod（）方法，代码如下：

```
func FindNativeMethod(className, methodName, methodDescriptor
    key := className + "~" + methodName + "~" + methodDescriptor
    if method, ok := registry[key]; ok {
        return method
    }
    if methodDescriptor == "()V" && methodName == "registerNati
        return emptyNativeMethod
    }
    return nil
}
```

`FindNativeMethod()` 方法根据类名、方法名和方法描述符查找本地方法实现，如果找不到，则返回`nil`。第7章结尾提到过，`java.lang.Object`等类是通过一个叫作`registerNatives()`的本地方法来注册其他本地方法的。在本章和后面的章节中，将自己注册所有的本地方法实现。所以像`registerNatives()`这样的方法就没有太大的用处。为了避免重复代码，这里统一处理，如果遇到这样的本地方法，就返回一个空的实现，代码如下：

```
func emptyNativeMethod(frame *rtdata.Frame) {  
    // do nothing  
}
```

本地方法注册表准备好了，下面介绍如何调用本地方法。

9.2 调用本地方法

第7章用一段hack代码来跳过本地方法的执行。现在，终于可以把这段代码删除了！编辑 `ch09\instructions\base\method_invoke_logic.go`，把 `fmt` 包的导入语句和 `InvokeMethod()` 函数中的hack代码删除。为了节约篇幅，这里就不给出代码了。

Java虚拟机规范并没有规定如何实现和调用本地方法，这给了我们充分的空间来发挥自己的想象力。读者很快就会看到，我们将利用Java虚拟机栈执行本地方法，所以除了删除上面的 `InvokeMethod()` 函数中的hack代码之外，不用做任何修改。

但是，本地方法并没有字节码，如何利用Java

虚拟机栈来执行呢？Java虚拟机规范预留了两条指令，操作码分别是0xFE和0xFF。下面将使用0xFE指令来达到这个目的。打开
ch09\rtdata\heap\method.go文件，修改
newMethods（）函数，改动如下：

```
func newMethods(class *Class, cfMethods []*classfile.MemberInfo
    methods := make([]*Method, len(cfMethods))
    for i, cfMethod := range cfMethods {
        methods[i] = newMethod(class, cfMethod)
    }
    return methods
}
```

为了避免newMethods（）函数变得太长，我们
抽取出一个newMethod（）函数，代码如下：

```
func newMethod(class *Class, cfMethod *classfile.MemberInfo) *
    method := &Method{}
    method.class = class
    method.copyMemberInfo(cfMethod)
    method.copyAttributes(cfMethod)
    md := parseMethodDescriptor(method.descriptor)
    method.calcArgSlotCount(md.parameterTypes)
    if method.IsNative() {
        method.injectCodeAttribute(md.returnType)
    }
}
```

```
    return method
}
```

粗体部分需要解释一下：先计算argSlotCount字段，如果是本地方法，则注入字节码和其他信息。继续编辑method.go文件，添加injectCodeAttribute（）方法，代码如下：

```
func (self *Method) injectCodeAttribute(returnType string) {
    self.maxStack = 4
    self.maxLocals = self.argSlotCount
    switch returnType[0] {
    case 'V': self.code = []byte{0xfe, 0xb1} // return
    case 'D': self.code = []byte{0xfe, 0xaf} // dreturn
    case 'F': self.code = []byte{0xfe, 0xae} // freturn
    case 'J': self.code = []byte{0xfe, 0xad} // lreturn
    case 'L', '[': self.code = []byte{0xfe, 0xb0} // areturn
    default: self.code = []byte{0xfe, 0xac} // ireturn
    }
}
```

本地方法在class文件中没有Code属性，所以需要给maxStack和maxLocals字段赋值。本地方法帧的操作数栈至少要能容纳返回值，为了简化代码，暂时给maxStack字段赋值为4。因为本地方法帧的

局部变量表只用来存放参数值，所以把
argSlotCount赋给maxLocals字段刚好。至于code字
段，也就是本地方法的字节码，第一条指令都是
0xFE，第二条指令则根据函数的返回值选择相应的
返回指令。

另外，由于把方法描述符的解析挪到了
newMethod（）函数中，所以calcArgSlotCount（）
方法也稍微有些变化（增加了一个参数），变动如
下：

```
func (self *Method) calcArgSlotCount(paramTypes []string) {  
    for _, paramType := range paramTypes {  
        ... // 其他代码不变  
    }  
}
```

下面我们来实现0xFE指令。在ch09\instructions

目录下创建reserved子目录，然后在该目录下创建invokenative.go文件，在其中定义0xFE（后面称之为invokenative）指令，代码如下：

```
package reserved
import "jvmgo/ch09/instructions/base"
import "jvmgo/ch09/rtda"
import "jvmgo/ch09/native"
type INVOKE_NATIVE struct{ base.NoOperandsInstruction }
```

这个指令不需要操作数，Execute（）方法的代码如下：

```
func (self *INVOKE_NATIVE) Execute(frame *rtda.Frame) {
    method := frame.Method()
    className := method.Class().Name()
    methodName := method.Name()
    methodDescriptor := method.Descriptor()
    nativeMethod := native.FindNativeMethod(className, methodName)
    if nativeMethod == nil {
        methodInfo := className + "." + methodName + methodDescriptor
        panic("java.lang.UnsatisfiedLinkError: " + methodInfo)
    }
    nativeMethod(frame)
}
```

根据类名、方法名和方法描述符从本地方法注

册表中查找本地方法实现，如果找不到，则抛出 `UnsatisfiedLinkError` 异常，否则直接调用本地方法。最后，还需要修改 `instructions\factory.go` 文件，在其中添加 `invokenative` 指令的 `case` 语句，这里就不给出代码了。

现在，万事俱备，只欠实现本地方法！接下来，我们将实现 `Object` 和 `String` 等类的一些本地方法。在后面几章中，还会实现更多的本地方法。

9.3 反射

Java的反射机制十分强大，本节讨论的内容只是冰山一角。

9.3.1 类和对象之间的关系

在Java中，类也表现为普通的对象，它的类是 `java.lang.Class`。听起来有点像鸡生蛋还是蛋生鸡的问题：类也是对象，而对象又是类的实例。那么在Java虚拟机内部，究竟是先有类还是先有对象呢？下面就来一探究竟。

如前所述，Java有强大的反射能力。可以在运行期间获取类的各种信息、存取静态和实例变量、调用方法，等等。要想运用这种能力，获取类对象[1]是第一步。在Java语言中，有两种方式可以获得类对象引用：使用类字面值和调用对象的 `getClass()` 方法。下面的Java代码演示了这两种方式。

```
System.out.println(String.class);  
System.out.println("abc".getClass());
```

在第6章中，通过Object结构体的class字段建立了类和对象之间的单向关系。现在把这个关系补充完整，让它成为双向的。打开ch09\rtdata\heap\class.go文件，修改Class结构体，添加jClass字段，改动如下：

```
type Class struct {  
    ... // 其他字段  
  
    jClass *Object // java.lang.Class实例  
  
}
```

通过jClass字段，每个Class结构体实例都与一个类对象关联。另外需要给jClass字段定义Getter方法，代码比较简单，就不给出了。下面打开

ch09\rtda\heap\object.go文件，修改Object结构体，添加extra字段，改动如下：

```
type Object struct {  
    class *Class  
    data  interface{}  
    extra interface{}  
}
```

extra字段用来记录Object结构体实例的额外信息。同样给它定义Getter和Setter方法，这里就不给出代码了。这个字段之所以是interface{}类型，是因为它在后面几章还会有其他用途。本章，只用来记录类对象对应的Class结构体指针。

如果读者读到这里感觉有些吃力，请不要怀疑自己的理解能力，一定是笔者表达得不够好。另外，笔者在写这一节时，自己也是犯了很多次迷糊的。为了帮助大家更好地理解类和对象之间的关

系，让我们想象这样一个极简化的Java虚拟机运行时状态：方法区中只加载了两个类，
java.lang.Object和java.lang.Class；堆中只通过new指令分配了一个对象。此时Java虚拟机的内存状态如图9-1所示。

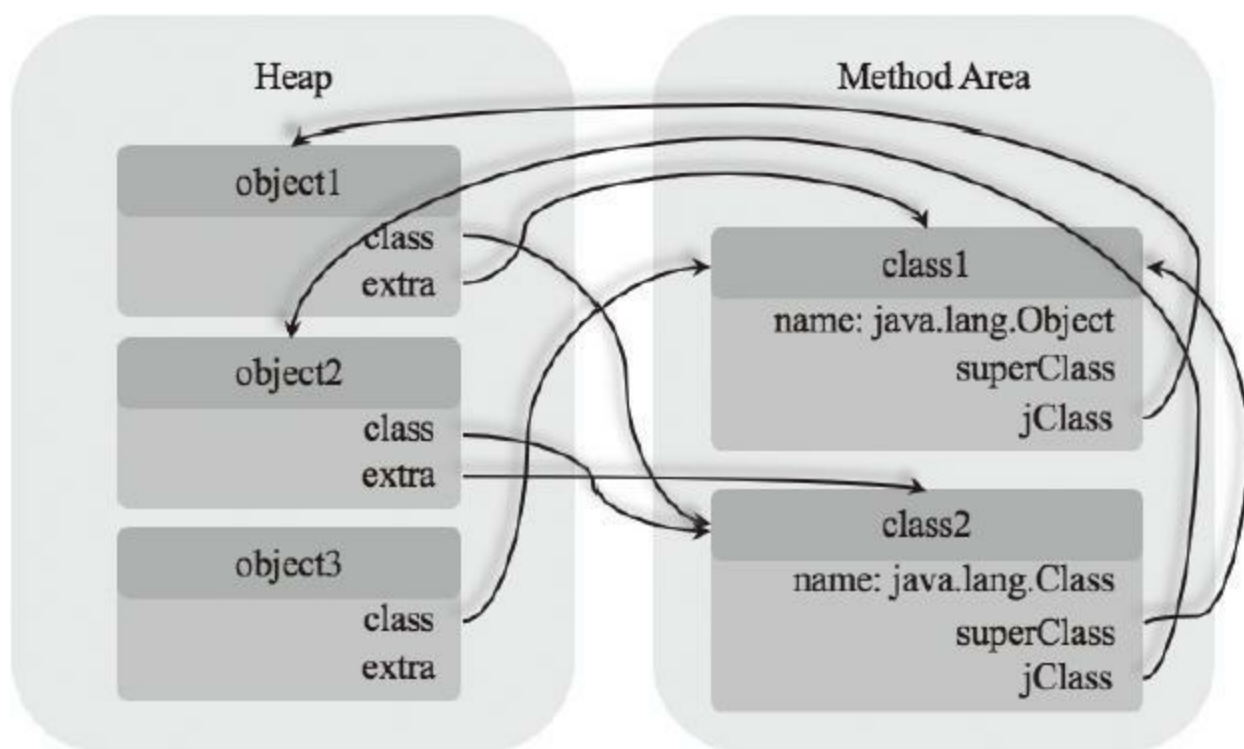


图9-1 类和对象关系图

图9-1只画出了Class和Object结构体的必要字

段，并且刻意分开了堆和方法区。在方法区中，`class1`和`class2`分别是`java.lang.Object`和`java.lang.Class`类的数据。在堆中，`object1`和`object2`分别是`java.lang.Object`和`java.lang.Class`的类对象。`object3`是单独的`java.lang.Object`实例。虽然已经简化到了极点，但仍然有8条箭头，希望有密集恐惧症的读者不要被吓倒。

[1] 在本书中，类对象特指`java.lang.Class`类的实例；对象泛指任何类的实例。

9.3.2 修改类加载器

Class和Object结构体准备好了，接下来修改类加载器，让每一个加载到方法区中的类都有一个类对象与之相关联。打开ch09\rtdata\heap\class_loader.go文件，修改NewClassLoader（）函数，改动如下：

```
func NewClassLoader(cp *classpath.Classpath, verboseFlag bool)
    loader := &ClassLoader{
        cp:          cp,
        verboseFlag: verboseFlag,
        classMap:     make(map[string]*Class),
    }
    loader.loadBasicClasses()
    return loader
}
```

在返回ClassLoader结构体实例之前，先调用loadBasicClasses（）函数。这个函数也要添加到class_loader.go文件中，代码如下：

```
func (self *ClassLoader) loadBasicClasses() {
    jlClassClass := self.LoadClass("java/lang/Class")
    for _, class := range self.classMap {
        if class.jClass == nil {
            class.jClass = jlClassClass.NewObject()
            class.jClass.extra = class
        }
    }
}
```

loadBasicClasses（）函数先加载java.lang.Class类，这又会触发java.lang.Object等类和接口的加载。然后遍历classMap，给已经加载的每一个类关联类对象。好啦，问题已经解决了一半。下面修改LoadClass（）方法，解决另一半问题。改动较大，代码如下：

```
func (self *ClassLoader) LoadClass(name string) *Class {
    if class, ok := self.classMap[name]; ok {
        return class // already loaded
    }
    var class *Class
    if name[0] == '[' { // array class
        class = self.loadArrayClass(name)
    } else {
        class = self.loadNonArrayClass(name)
    }
    if jlClassClass, ok := self.classMap["java/lang/Class"]; ok {
        class.jClass = jlClassClass.NewObject()
    }
}
```

```
        class.jClass.extra = class
    }
    return class
}
```

主要的变动是粗体部分。在类加载完之后，看 `java.lang.Class` 是否已经加载。如果是，则给类关联类对象。这样，在 `loadBasicClasses()` 和 `LoadClass()` 方法的配合之下，所有加载到方法区的类都设置好了 `jClass` 字段。

9.3.3 基本类型的类

`void`和基本类型也有对应的类对象，但只能通过字面值来访问，如下面的Java代码所示。

```
System.out.println(void.class);
System.out.println(boolean.class);
System.out.println(byte.class);
System.out.println(char.class);
System.out.println(short.class);
System.out.println(int.class);
System.out.println(long.class);
System.out.println(float.class);
System.out.println(double.class);
```

和数组类一样，基本类型的类也是由Java虚拟机在运行期间生成的。继续编辑`class_loader.go`文件，修改`NewClassLoader()`函数，在其中添加如下一行代码：

```
func NewClassLoader(cp *classpath.Classpath, verboseFlag bool)
... // 前面的代码不变
```

```
loader.loadBasicClasses()
loader.loadPrimitiveClasses()
return loader
}
```

loadPrimitiveClasses（）方法加载void和基本类型的类，代码如下：

```
func (self *ClassLoader) loadPrimitiveClasses() {
    for primitiveType, _ := range primitiveTypes {
        self.loadPrimitiveClass(primitiveType) // primitiveType

        void、

        int、

        float等
    }
}
```

生成void和基本类型类的代码在loadPrimitiveClass（）方法中，代码如下：

```
func (self *ClassLoader) loadPrimitiveClass(className string)
```

```
class := &Class{
    accessFlags:    ACC_PUBLIC,
    name:           className,
    loader:         self,
    initStarted:    true,
}
class.jClass = self.classMap["java/lang/Class"].NewObject()
class.jClass.extra = class
self.classMap[className] = class
}
```

这里有三点需要说明。第一，`void`和基本类型的类名就是`void`、`int`、`float`等。第二，基本类型的类没有超类，也没有实现任何接口。第三，非基本类型的类对象是通过`ldc`指令加载到操作数栈中的，将在9.3.4节修改`ldc`指令，让它支持类对象。而基本类型的类对象，虽然在Java代码中看起来是通过字面量获取的，但是编译之后的指令并不是`ldc`，而是`getstatic`。每个基本类型都有一个包装类，包装类中有一个静态常量，叫作`TYPE`，其中存放的就是基本类型的类。例如`java.lang.Integer`类，代码如下：

```
public final class Integer extends Number implements Comparabl
... // 其他代码

@SuppressWarnings("unchecked")
public static final Class<Integer> TYPE
    = (Class<Integer>) Class.getPrimitiveClass("int");
... // 其他代码

}
```

也就是说，基本类型的类是通过`getstatic`指令访问相应包装类的`TYPE`字段加载到操作数栈中的。`Class.getPrimitiveClass()`是个本地方法，将在9.3.5节实现它。包装类将在9.7小节详细讨论。

9.3.4 修改ldc指令

和基本类型、字符串字面值一样，类对象字面值也是由ldc指令加载的。本节修改ldc指令，让它可以加载类对象。打开ch09\instructions\constants\ldc.go文件，修改_ldc（）函数，改动如下：

```
func _ldc(frame *rtda.Frame, index uint) {
    stack := frame.OperandStack()
    class := frame.Method().Class()
    c := class.ConstantPool().GetConstant(index)
    switch c.(type) {
    case int32: ...
    case float32: ...
    case string: ...
    case *heap.ClassRef:
        classRef := c.(*heap.ClassRef)
        classObj := classRef.ResolvedClass().JClass()
        stack.PushRef(classObj)
    default: ...
    }
}
```

以上只是增加了一个case语句，其他地方没什

么变化。如果运行时，常量池中的常量是类引用，则解析类引用，然后把类的类对象推入操作数栈顶。

9.3.5 通过反射获取类名

为了支持通过反射获取类名，本小节将实现以下4个本地方法：

- `java.lang.Object.getClass ()`
- `java.lang.Class.getPrimitiveClass ()`
- `java.lang.Class.getName0 ()`
- `java.lang.Class.desiredAssertionStatus0 ()`

`Object.getClass ()` 就不用多说了，它返回对象的类对象引用。`Class.getPrimitiveClass ()` 在9.3.3节提到过，基本类型的包装类在初始化时会调用这个方法给TYPE字段赋值。`Character`类是基本

类型char的包装类，它在初始化时会调用Class.desiredAssertionStatus0（）方法，所以这个方法也需要实现。最后，之所以要实现getName0（）方法，是因为Class.getName（）方法是依赖这个本地方法工作的，该方法的代码如下：

```
// java.lang.Class
public String getName() {
    String name = this.name;
    if (name == null)
        this.name = name = getName0();
    return name;
}
```

在ch09\native目录下创建java子目录，在java子目录下创建lang子目录，然后在lang目录中创建Object.go文件，在其中注册getClass（）本地方法，代码如下：

```
package lang
import "jvmgo/ch09/native"
import "jvmgo/ch09/rtda"
func init() {
```

```
native.Register("java/lang/Object", "getClass", "()Ljava/lang/Class")
}
```

继续编辑Object.go，实现getClass（）函数，代码如下：

```
// public final native Class<?> getClass();
func getClass(frame *rtdata.Frame) {
    this := frame.LocalVars().GetThis()
    class := this.Class().JClass()
    frame.OperandStack().PushRef(class)
}
```

这是实现的第一个本地方法，所以有必要详细解释一下。首先，从局部变量表中拿到this引用。GetThis（）方法其实就是调用GetRef（0），不过为了提高代码的可读性，给LocalVars结构体添加了这个方法。有了this引用后，通过Class（）方法拿到它的Class结构体指针，进而又通过JClass（）方法拿到它的类对象。最后，把类对象推入操作数栈顶。这样，只用了3行代码，Object.getClass（）方

法就实现好了。

在ch09\native\java\lang目录下创建Class.go文件，在其中注册3个本地方法，代码如下：

```
package lang
import "jvmgo/ch09/native"
import "jvmgo/ch09/rtda"
import "jvmgo/ch09/rtda/heap"
func init() {
    native.Register("java/lang/Class", "getPrimitiveClass",
        "(Ljava/lang/String;)Ljava/lang/Class;", getPrimitiveClass)
    native.Register("java/lang/Class", "getName0", "()Ljava/lang/String;", getName0)
    native.Register("java/lang/Class", "desiredAssertionStatus0",
        "(Ljava/lang/Class;)Z", desiredAssertionStatus0)
}
```

先实现getPrimitiveClass（）方法，代码如下：

```
// static native Class<?> getPrimitiveClass(String name);
func getPrimitiveClass(frame *rtda.Frame) {
    nameObj := frame.LocalVars().GetRef(0)
    name := heap.GoString(nameObj)
    loader := frame.Method().Class().Loader()
    class := loader.LoadClass(name).JClass()
    frame.OperandStack().PushRef(class)
}
```

getPrimitiveClass（）是静态方法。先从局部变

量表表中拿到类名，这是个Java字符串，需要把它转成Go字符串。基本类型的类已经加载到了方法区中，直接调用类加载器的LoadClass（）方法获取即可。最后，把类对象引用推入操作数栈顶。下面实现getName0（）方法，代码如下：

```
// private native String getName0();
func getName0(frame *rtda.Frame) {
    this := frame.LocalVars().GetThis()
    class := this.Extra().(*heap.Class)
    name := class.JavaName()
    nameObj := heap.JString(class.Loader(), name)
    frame.OperandStack().PushRef(nameObj)
}
```

首先从局部变量表中拿到this引用，这是一个类对象引用，通过Extra（）方法可以获得与之对应的Class结构体指针。然后拿到类名，转成Java字符串并推入操作数栈顶。注意这里需要的是java.lang.Object这样的类名，而非java/lang/Object。

Class结构体的JavaName（）方法返回转换后的类名，代码如下：

```
func (self *Class) JavaName() string {  
    return strings.Replace(self.name, "/", ".", -1)  
}
```

本书不讨论断言。desiredAssertionStatus0（）方法把false推入操作数栈顶，代码如下：

```
// private static native boolean desiredAssertionStatus0(Class  
func desiredAssertionStatus0(frame *rtda.Frame) {  
    frame.OperandStack().PushBoolean(false)  
}
```

4个本地方法都实现好了，而且也已经在init（）函数中注册，那么可以进行测试了吗？还不行，因为init（）函数还没有机会执行。编辑ch09\instructions\reserved\invokenative.go文件，在其中导入lang包，代码如下：

```
package reserved
import "jvmgo/ch09/instructions/base"
import "jvmgo/ch09/rtda"
import "jvmgo/ch09/native"
import _ "jvmgo/ch09/native/java/lang"
```

如果没有任何包依赖lang包，它就不会被编译进可执行文件，上面的本地方法也就不会被注册。所以需要有一个地方导入lang包，把它放在invokenative.go文件中。由于没有显示使用lang中的变量或函数，所以必须在包名前面加上下划线，否则无法通过编译。这个技术在Go语言中叫作“import for side effect”。^[1]

^[1]

https://golang.org/doc/effective_go.html#blank_import

9.3.6 测试本节代码

打开命令行窗口，执行下面的命令编译本章代码：

```
go install jvmgo\ch09
```

命令执行完毕后，在D: \go\workspace\bin目录下出现ch09.exe文件。用ch09.exe运行下面的Java程序：

```
package jvmgo.book.ch09;
public class GetClassTest {
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println(void.class.getName()); // void
        System.out.println(boolean.class.getName()); // boolean
        System.out.println(byte.class.getName()); // byte
        System.out.println(char.class.getName()); // char
        System.out.println(short.class.getName()); // short
        System.out.println(int.class.getName()); // int
        System.out.println(long.class.getName()); // long
        System.out.println(float.class.getName()); // float
        System.out.println(double.class.getName()); // double
        System.out.println(Object.class.getName()); // java.lang
        System.out.println(int[].class.getName()); // [I
        System.out.println(int[][] class.getName()); // [[I
```

```
        System.out.println(Object[].class.getName()); // [Ljava.
        System.out.println(Object[][].class.getName()); // [[Lja
        System.out.println(Runnable.class.getName()); // java.la
        System.out.println("abc".getClass().getName()); // java.
        System.out.println(new double[0].getClass().getName());
        System.out.println(new String[0].getClass().getName());
    }
}
```

运行结果如图9-2所示。



```
命令提示符
D:\go\workspace\bin>ch09.exe -Xjre "C:\Program Files\Java\jre1.8.0_66" jvmgo.bo...
k.ch09.GetClassTest
void
boolean
byte
char
short
```

图9-2 GetClassTest程序执行结果

9.4 字符串拼接和String.intern（）方法

9.4.1 Java类库

在Java语言中，通过加号来拼接字符串。作为优化，javac编辑器会把字符串拼接操作转换成StringBuilder的使用。例如下面这段Java代码：

```
String hello = "hello,";  
String world = "world!";  
String str = hello + world;  
System.out.println(str);
```

很可能会被javac优化为下面这样：

```
String str = new StringBuilder().append("hello,").append("world");  
System.out.println(str);
```

为了运行上面的代码，本节将实现以下3个本地方法：

- `System.arraycopy ()`
- `Float.floatToRawIntBits ()`
- `Double.doubleToRawLongBits ()`

这些方法是在哪里使用的呢？

`StringBuilder.append ()` 方法只是调用了超类的 `append ()` 方法，代码如下：

```
// java.lang.StringBuilder
@Override
public StringBuilder append(String str) {
    super.append(str); // 调用

    AbstractStringBuilder.append()
    return this;
}
```

AbstractStringBuilder.append（）方法调用了
String.getChars（）方法获取字符数组，代码如下：

```
// java.lang.AbstractStringBuilder
public AbstractStringBuilder append(String str) {
    if (str == null) return appendNull();
    int len = str.length();
    ensureCapacityInternal(count + len);
    str.getChars(0, len, value, count);
    count += len;
    return this;
}
```

String.getChars（）方法调用了
System.arraycopy（）方法拷贝数组，代码如下：

```
// java.lang.String
public void getChars(int srcBegin, int srcEnd, char dst[], int
    ... // 其他代码

    System.arraycopy(value, srcBegin, dst, dstBegin, srcEnd - s
}
```

StringBuilder.toString（）方法的代码如下：

```
// java.lang.StringBuilder
```

```
@Override
public String toString() {
    // Create a copy, don't share the array
    return new String(value, 0, count);
}
```

它调用了String的构造函数，这个构造函数调用了Arrays.copyOfRange（）方法，代码如下：

```
// java.lang.String
public String(char value[], int offset, int count) {
    ... // 其他代码

    this.value = Arrays.copyOfRange(value, offset, offset+count);
}
```

Arrays.copyOfRange（）调用了Math.min（）方法，代码如下：

```
// java.util.Arrays
public static char[] copyOfRange(char[] original, int from, int
    int newLength = to - from;
    if (newLength < 0) throw new IllegalArgumentException(from - to < 0);
    char[] copy = new char[newLength];
    System.arraycopy(original, from, copy, 0,
        Math.min(original.length - from, newLength));
    return copy;
}
```

Math类在初始化时需要调用
Float.floatToRawIntBits（）和
Double.doubleToRawLongBits（）方法，代码如下：

```
package java.lang;
public final class Math {
    // Use raw bit-wise conversions on guaranteed non-NaN arguments
    private static long negativeZeroFloatBits = Float.floatToRawIntBits(-0.0f);
    private static long negativeZeroDoubleBits = Double.doubleToRawLongBits(-0.0);
}
```

Java类库介绍完了，下面实现本地方法。

9.4.2 System.arraycopy () 方法

在ch09\native\java\lang目录下创建System.go文件，在其中注册arraycopy () 方法，代码如下：

```
package lang
import "jvmgo/ch09/native"
import "jvmgo/ch09/rtda"
import "jvmgo/ch09/rtda/heap"
func init() {
    native.Register("java/lang/System", "arraycopy",
        "(Ljava/lang/Object;ILjava/lang/Object;II)V", arraycc
}
```

继续编辑System.go，实现arraycopy () 方法。
代码稍微有些复杂，先来看第一部分。

```
// public static native void arraycopy(
// Object src, int srcPos, Object dest, int destPos, int lengt
func arraycopy(frame *rtda.Frame) {
    vars := frame.LocalVars()
    src := vars.GetRef(0)
    srcPos := vars.GetInt(1)
    dest := vars.GetRef(2)
    destPos := vars.GetInt(3)
    length := vars.GetInt(4)
```

先从局部变量表中拿到5个参数。源数组和目标数组都不能是null，否则按照System类的Javadoc应该抛出NullPointerException异常，代码如下：

```
if src == nil || dest == nil {  
    panic("java.lang.NullPointerException")  
}
```

源数组和目标数组必须兼容才能拷贝，否则应该抛出ArrayStoreException异常，代码如下：

ArrayStoreException异常，代码如下：

```
if !checkArrayCopy(src, dest) {  
    panic("java.lang.ArrayStoreException")  
}
```

checkArrayCopy（）函数的代码稍后给出。接下来检查srcPos、destPos和length参数，如果有问题则抛出IndexOutOfBoundsException异常，代码如

下:

```
if srcPos < 0 || destPos < 0 || length < 0 ||
    srcPos+length > src.ArrayLength() ||
    destPos+length > dest.ArrayLength() {
    panic("java.lang.IndexOutOfBoundsException")
}
```

最后，参数合法，调用ArrayCopy（）函数进行数组拷贝，代码如下：

```
    heap.ArrayCopy(src, dest, srcPos, destPos, length)
}
```

checkArrayCopy（）函数首先确保src和dest都是数组，然后检查数组类型。如果两者都是引用数组，则可以拷贝，否则两者必须是相同类型的基本类型数组，代码如下：

```
func checkArrayCopy(src, dest *heap.Object) bool {
    srcClass := src.Class()
    destClass := dest.Class()
    if !srcClass.IsArray() || !destClass.IsArray() {
        return false
    }
}
```

```
}
if srcClass.ComponentClass().IsPrimitive() ||
    destClass.ComponentClass().IsPrimitive() {
    return srcClass == destClass
}
return true
}
```

Class结构体的IsPrimitive（）函数判断类是否是基本类型的类，代码如下：

```
func (self *Class) IsPrimitive() bool {
    _, ok := primitiveTypes[self.name]
    return ok
}
```

真正的数组拷贝逻辑在
ch09\rtdata\heap\array_object.go文件中，代码如下：

```
func ArrayCopy(src, dst *Object, srcPos, dstPos, length int32)
    switch src.data.(type) {
    case ...
    case []int32:
        _src := src.data.([]int32)[srcPos : srcPos+length]
        _dst := dst.data.([]int32)[dstPos : dstPos+length]
        copy(_dst, _src)
    case []*Object:
        _src := src.data([]*Object)[srcPos : srcPos+length]
        _dst := dst.data([]*Object)[dstPos : dstPos+length]
        copy(_dst, _src)
    }
```

```
}
```

利用Go的内置函数`copy()`进行slice拷贝。为了节约篇幅，上面的代码只给出了int数组和对象数组的case语句，其他情况代码大同小异。

9.4.3 Float.floatToRawIntBits () 和 Double.doubleToRawLongBits () 方法

Float.floatToRawIntBits () 和
Double.doubleToRawLongBits () 返回浮点数的编码，这两个方法大同小异，以Float为例进行介绍。在ch09\native\java\lang目录下创建Float.go文件，在其中注册floatToRawIntBits () 本地方法，代码如下：

```
package lang
import "math"
import "jvmgo/ch09/native"
import "jvmgo/ch09/rtda"
func init() {
    native.Register("java/lang/Float",
        "floatToRawIntBits", "(F)I", floatToRawIntBits)
}
```

Go语言的math包提供了一个类似函数：

Float32bits（），正好可以用来实现floatToRaw-
IntBits（）方法，代码如下：

```
// public static native int floatToRawIntBits(float value);  
func floatToRawIntBits(frame *rtda.Frame) {  
    value := frame.LocalVars().GetFloat(0)  
    bits := math.Float32bits(value)  
    frame.OperandStack().PushInt(int32(bits))  
}
```

9.4.4 String.intern（）方法

第8章讨论字符串时，实现了字符串池，但它只能在虚拟机内部使用。下面实现String类的intern（）方法，让Java类库也可以使用它。在ch09\native\java\lang目录下创建String.go，在其中注册intern（）方法，代码如下：

```
package lang
import "jvmgo/ch09/native"
import "jvmgo/ch09/rtda"
import "jvmgo/ch09/rtda/heap"
func init() {
    native.Register("java/lang/String", "intern", "()Ljava/lang
```

继续编辑String.go文件，实现intern（）方法，代码如下：

```
// public native String intern();
func intern(frame *rtda.Frame) {
    this := frame.LocalVars().GetThis()
```

```
interned := heap.InternString(this)
frame.OperandStack().PushRef(interned)
}
```

如果字符串还没有入池，把它放入并返回该字符串，否则找到已入池字符串并返回。这个逻辑在 InternString（）函数中

（ch09\rtda\heap\string_pool.go），代码如下：

```
func InternString(jStr *Object) *Object {
    goStr := GoString(jStr)
    if internedStr, ok := internedStrings[goStr]; ok {
        return internedStr
    }
    internedStrings[goStr] = jStr
    return jStr
}
```


字符串相关的本地方法都实现好了，下面我们进行测试。

9.4.5 测试本节代码

下面的Java程序对字符串拼接和入池进行了测试。

```
package jvmgo.book.ch09;
public class StringTest {
    public static void main(String[] args) {
        String s1 = "abc1";
        String s2 = "abc1";
        System.out.println(s1 == s2); // true
        int x = 1;
        String s3 = "abc" + x;
        System.out.println(s1 == s3); // false
        s3 = s3.intern();
        System.out.println(s1 == s3); // true
    }
}
```

重新编译本章代码，然后测试StringTest程序，结果如图9-3所示。



```
命令提示符
D:\go\workspace\bin>ch09.exe -Xjre "C:\Program Files\Java\jre1.8.0_66" jvmgo.boot.k.ch09.StringTest
true
false
true
```

图9-3 StringTest程序执行结果

9.5 Object.hashCode（）、equals（） 和toString（）

Object类有3个非常重要的方法：hashCode（）返回对象的哈希码；equals（）用来比较两个对象是否“相同”；toString（）返回对象的字符串表示。hashCode（）是个本地方法，equals（）和toString（）则是用Java写的，它们的代码如下：

```
package java.lang;
public class Object {
    ... // 其他代码省略

    public native int hashCode();
    public boolean equals(Object obj) {
        return (this == obj);
    }
    public String toString() {
        return getClass().getName() + "@" + Integer.toHexString(
    }
}
```

下面实现hashCode（）方法。打开
ch09\native\java\lang\Object.go，导入unsafe包并注册hashCode（）方法，代码如下：

```
package lang
import "unsafe"
import "jvmgo/ch09/native"
import "jvmgo/ch09/rtda"
func init() {
    native.Register("java/lang/Object", "getClass", "()Ljava/lang/Class")
    native.Register("java/lang/Object", "hashCode", "()I", hash
```

继续编辑Object.go，实现hashCode（）方法，
代码如下：

```
// public native int hashCode();
func hashCode(frame *rtda.Frame) {
    this := frame.LocalVars().GetThis()
    hash := int32(uintptr(unsafe.Pointer(this)))
    frame.OperandStack().PushInt(hash)
}
```

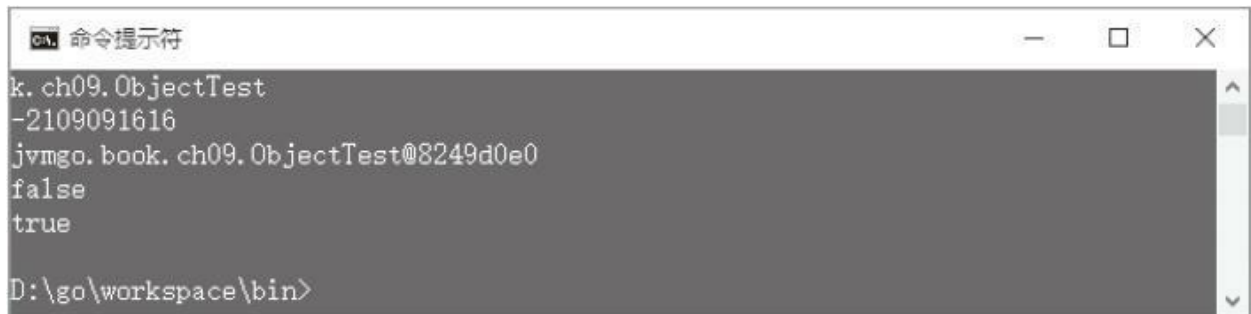
把对象引用（Object结构体指针）转换成
uintptr类型，然后强制转换成int32推入操作数栈

顶。

本节只实现这一个本地方法。重新编译本章代码，然后测试下面的Java程序：

```
package jvmgo.book.ch09;
public class ObjectTest {
    public static void main(String[] args) {
        Object obj1 = new ObjectTest();
        Object obj2 = new ObjectTest();
        System.out.println(obj1.hashCode());
        System.out.println(obj1.toString());
        System.out.println(obj1.equals(obj2));
        System.out.println(obj1.equals(obj1));
    }
}
```

ObjectTest程序执行结果如图9-4所示。



```
命令提示符
k. ch09.ObjectTest
-2109091616
jvmgo.book.ch09.ObjectTest@8249d0e0
false
true
D:\go\workspace\bin>
```

图9-4 ObjectTest程序执行结果

9.6 Object.clone（）

Object类提供了clone（）方法，用来支持对象克隆。这也是一个本地方法，代码如下：

```
// java.lang.Object  
protected native Object clone() throws CloneNotSupportedException
```

本节实现这个方法。在ch09\native\java\lang\Object.go文件中注册clone（）方法，代码如下：

```
func init() {  
    native.Register(jlObject, "getClass", "()Ljava/lang/Class;"  
    native.Register(jlObject, "hashCode", "()I", hashCode)  
    native.Register(jlObject, "clone", "()Ljava/lang/Object;"  
}
```

继续编辑Object.go，实现clone（）方法，代码如下：

```
func clone(frame *rtda.Frame) {
    this := frame.LocalVars().GetThis()
    cloneable := this.Class().Loader().LoadClass("java/lang/Cloneable")
    if !this.Class().Implements(cloneable) {
        panic("java.lang.CloneNotSupportedException")
    }
    frame.OperandStack().PushRef(this.Clone())
}
```

如果类没有实现Cloneable接口，则抛出CloneNotSupportedException异常，否则调用Object结构体的Clone（）方法克隆对象，然后把对象副本引用推入操作数栈顶。Clone（）实现稍微有些长，把它放在ch09\rtda\heap\object_clone.go文件中，代码如下：

```
func (self *Object) Clone() *Object {
    return &Object{
        class: self.class,
        data:  self.cloneData(),
    }
}
```

数据克隆逻辑在cloneData（）函数中，代码如

下:

```
func (self *Object) cloneData() interface{} {
    switch self.data.(type) {
    case []int8: ...
    case []int16: ...
    case []uint16: ...
    case []int32: ...
    case []int64: ...
    case []float32: ...
    case []float64: ...
    case []*Object:
        elements := self.data.([]*Object)
        elements2 := make([]*Object, len(elements))
        copy(elements2, elements)
        return elements2
    default: // []Slot
        slots := self.data.(Slots)
        slots2 := newSlots(uint(len(slots)))
        copy(slots2, slots)
        return slots2
    }
}
```

注意，数组也实现了Cloneable接口，所以上面代码中的case语句针对各种数组进行处理。因为代码都大同小异，所以只给出了引用数组的case语句。default语句对普通对象进行克隆。

重新编译本章代码，测试下面的Java程序。

```
package jvmgo.book.ch09;
public class CloneTest implements Cloneable {
    private double pi = 3.14;
    @Override
    public CloneTest clone() {
        try {
            return (CloneTest) super.clone();
        } catch (CloneNotSupportedException e) {
            throw new RuntimeException(e);
        }
    }
}
public static void main(String[] args) {
    CloneTest obj1 = new CloneTest();
    CloneTest obj2 = obj1.clone();
    obj1.pi = 3.1415926;
    System.out.println(obj1.pi);
    System.out.println(obj2.pi);
}
}
```

CloneTest程序执行结果如图9-5所示。



```
命令提示符
D:\go\workspace\bin>ch09.exe -Xjre "C:\Program Files\Java\jre1.8.0_66" jvmgo.book.ch09.CloneTest
3.1415926
3.14
D:\go\workspace\bin>
```

图9-5 CloneTest程序执行结果

9.7 自动装箱和拆箱

前面讨论过，为了更好地融入Java的对象系统，每种基本类型都有一个包装类与之对应。从Java 5开始，Java语法增加了自动装箱和拆箱

（autoboxing/unboxing）能力，可以在必要时把基本类型转换成包装类型或者反之。这个增强完全是由编译器完成的，Java虚拟机没有做任何调整。

以int类型为例，它的包装类是java.lang.Integer。它提供了2个方法来帮助编译器在int变量和Integer对象之间转换：静态方法value（）把int变量包装成Integer对象；实例方法intValue（）返回被包装的int变量。这两个方法的代码如下：

```
package java.lang;
public final class Integer extends Number implements Comparabl
    ... // 其他代码省略

    private final int value;
    public static Integer valueOf(int i) {
        if (i >= IntegerCache.low && i <= IntegerCache.high)
            return IntegerCache.cache[i + (-IntegerCache.low)];
        return new Integer(i);
    }
    public int intValue() {
        return value;
    }
}
```

由上面的代码可知，Integer.valueOf（）方法并不是每次都创建Integer（）对象，而是维护了一个缓存池IntegerCache。对于比较小（默认是-128~127）的int变量，在IntegerCache初始化时就预先加载到了池中，需要用时直接从池里取即可。IntegerCache是Integer类的内部类，为了便于参考，下面给出它的完整代码。

```
private static class IntegerCache {
    static final int low = -128;
```

```

static final int high;
static final Integer cache[];
static {
    int h = 127; // high value may be configured by property
    String integerCacheHighPropValue =
        sun.misc.VM.getSavedProperty("java.lang.Integer.Integ
    if (integerCacheHighPropValue != null) {
        try {
            int i = parseInt(integerCacheHighPropValue);
            i = Math.max(i, 127);
            // Maximum array size is Integer.MAX_VALUE
            h = Math.min(i, Integer.MAX_VALUE - (-low) -1);
        } catch( NumberFormatException nfe) {
            // If the property cannot be parsed into an int,
        }
    }
    high = h;
    cache = new Integer[(high - low) + 1];
    int j = low;
    for(int k = 0; k < cache.length; k++)
        cache[k] = new Integer(j++);
    // range [-128, 127] must be interned (JLS7 5.1.7)
    assert IntegerCache.high >= 127;
}
private IntegerCache() {}
}

```

具体细节就不解释了，需要说明的是 IntegerCache在初始化时需要确定缓存池中Integer对象的上限值，为此它调用了sun.misc.VM类的 getSavedProperty（）方法。要想让VM正确初始化需要做很多工作，这个工作推迟到第11章进行。这

里先用一个hack让VM.getSavedProperty（）方法返回非null值，以便IntegerCache可以正常初始化。

在ch09\native目录下创建sun\misc子目录，在其中创建VM.go文件，然后在VM.go文件中注册initialize（）方法，代码如下：

```
package misc
import "jvmgo/ch09/instructions/base"
import "jvmgo/ch09/native"
import "jvmgo/ch09/rtda"
import "jvmgo/ch09/rtda/heap"
func init() {
    native.Register("sun/misc/VM", "initialize", "()V", initial
}
```

initialize（）方法的实现如下：

```
// private static native void initialize();
func initialize(frame *rtda.Frame) {
    vmClass := frame.Method().Class()
    savedProps := vmClass.GetRefVar("savedProps", "Ljava/util/P
    key := heap.JString(vmClass.Loader(), "foo")
    val := heap.JString(vmClass.Loader(), "bar")
    frame.OperandStack().PushRef(savedProps)
    frame.OperandStack().PushRef(key)
    frame.OperandStack().PushRef(val)
    propsClass := vmClass.Loader().LoadClass("java/util/Propert
```

```
    setPropMethod := propsClass.GetInstanceMethod("setProperty"  
        "(Ljava/lang/String;Ljava/lang/String;)Ljava/lang/Object"  
    base.InvokeMethod(frame, setPropMethod)  
}
```

上面的hack代码可能有些不好理解，但翻译成等价的Java代码后只有一句话：

```
private static native void initialize() {  
    VM.savedProps.setProperty("foo", "bar")  
}
```

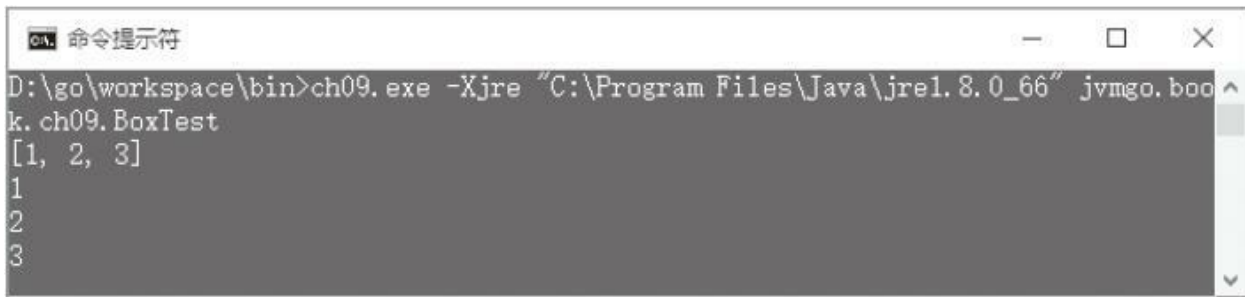
最后，需要修改invokenative.go，在其中导入misc包，改动如下：

```
package reserved  
import "jvmgo/ch09/instructions/base"  
import "jvmgo/ch09/rtda"  
import "jvmgo/ch09/native"  
import _ "jvmgo/ch09/native/java/lang"  
import _ "jvmgo/ch09/native/sun/misc"
```

重新编译本章代码，然后测试下面的Java程序：

```
package jvmgo.book.ch09;
import java.util.ArrayList;
import java.util.List;
public class BoxTest {
    public static void main(String[] args) {
        List<Integer> list = new ArrayList<>();
        list.add(1);
        list.add(2);
        list.add(3);
        System.out.println(list.toString());
        for (int x : list) {
            System.out.println(x);
        }
    }
}
```

BoxTest程序的执行结果如图9-6所示。



```
命令提示符
D:\go\workspace\bin>ch09.exe -Xjre "C:\Program Files\Java\jre1.8.0_66" jvmgo.book.ch09.BoxTest
[1, 2, 3]
1
2
3
```

图9-6 BoxTest程序执行结果

9.8 本章小结

本章主要讨论了本地方法调用，以及Java类库中一些最基本的类。前几章基本上都是围绕Java虚拟机本身如何工作而展开讨论。通过本章的学习，读者应该对Java虚拟机和Java类库如何配合工作有了初步的了解。下一章将讨论异常处理。

第10章 异常处理

异常处理是Java语言非常重要的一个语法，本章从Java虚拟机的角度来讨论异常是如何被抛出和处理的。开始本章之前，还是先把目录结构准备好。复制ch09目录，改名为ch10。修改main.go等文件，把import语句中的ch09全都替换成ch10。本章对目录结构没有太大的调整。

10.1 异常处理概述

在Java语言中，异常可以分为两类：Checked异常和Unchecked异常。Unchecked异常包括 `java.lang.RuntimeException`、`java.lang.Error` 以及它们的子类，其他异常都是Checked异常。所有异常都最终继承自 `java.lang.Throwable`。如果一个方法有可能导致Checked异常抛出，则该方法要么需要捕获该异常并妥善处理，要么必须把该异常列在自己的 `throws` 子句中，否则无法通过编译。Unchecked异常没有这个限制。请注意，Java虚拟机规范并没有这个规定，这只是Java语言的语法规则。

异常可以由Java虚拟机抛出，也可以由Java代码抛出。当Java虚拟机在运行过程中遇到比较严重

的问题时，会抛出`java.lang.Error`的某个子类，如`StackOverflowError`、`OutOfMemoryError`等。程序一般无法从这种异常里恢复，所以在代码中通常也不必关心这类异常。一部分指令在执行过程中会导致Java虚拟机抛出`java.lang.RuntimeException`的某个子类，如`NullPointerException`、`IndexOutOfBoundsException`等。这类异常一般是代码中的bug导致的，需要格外注意。在代码中抛出和处理异常是由`throw`指令和方法的异常处理表配合完成的，本章将重点讨论这一点。

在Java 6之前，Oracle的Java编译器使用`jsr`、`jsr_w`和`ret`指令来实现`finally`子句。从Java 6开始，已经不再使用这些指令，本章不讨论这三条指令。

10.2 异常抛出

在Java代码中，异常是通过throw关键字抛出的。Java虚拟机规范的3.12节给了一个例子，代码如下：

```
void cantBeZero(int i) {  
    if (i == 0) {  
        throw new TestExc();  
    }  
}
```

上面的方法编译之后，产生下面的字节码：

```
0  iload_1          // 把参数  
  
1  (  
  
i)  推入操作数栈顶  
  
1  ifne 12          // 如果
```

i 不等于

0, 直接执行

return 指令

```
4  new #2          // 创建
```

TestExc 实例, 把引用推入操作数栈顶

```
7  dup             // 复制
```

TestExc 实例引用

```
8  invokespecial #3 // 调用
```

TestExc 构造函数 (栈顶引用已经作为参数弹出)

```
11 athrow          // 抛出异常
```

```
12 return          // 方法返回
```

唯一陌生的指令是athrow, 将在10.4节实现该

指令。从字节码来看，异常对象似乎也只是普通的对象，通过new指令创建，然后调用构造函数进行初始化。这是真的吗？如果查看java.lang.Exception或RuntimeException的源代码就可以知道，这并不是真的。它们的构造函数都调用了超类java.lang.Throwable的构造函数。Throwable的构造函数又调用了fillInStackTrace（）方法记录Java虚拟机栈信息，这个方法的代码如下：

```
// java.lang.Throwable
public synchronized Throwable fillInStackTrace() {
    if (stackTrace != null ||
        backtrace != null /* Out of protocol state */ ) {
        fillInStackTrace(0);
        stackTrace = UNASSIGNED_STACK;
    }
    return this;
}
```

fillInStackTrace（）是用Java写的，必须借助另外一个本地方法才能访问Java虚拟机栈，这个方

法就是重载后的fillInStackTrace（int）方法，代码如下：

```
private native Throwable fillInStackTrace(int dummy);
```

也就是说，要想抛出异常，Java虚拟机必须实现这个本地方法。在10.5节中，我们会真正实现这个方法，这里先给它一个空的实现。在ch10\native\java\lang目录下创建Throwable.go文件，在其中注册fillInStackTrace（int）方法，代码如下：

```
package lang
import "jvmgo/ch10/native"
import "jvmgo/ch10/rtda"
import "jvmgo/ch10/rtda/heap"
func init() {
    native.Register("java/lang/Throwable", "fillInStackTrace",
        "(I)Ljava/lang/Throwable;", fillInStackTrace)
}
// private native Throwable fillInStackTrace(int dummy);
func fillInStackTrace(frame *rtda.Frame) {
    // 在
```

10.5 节实现

```
}
```

异常抛出暂时先讨论到这里，下面介绍如何处理异常。

10.3 异常处理表

异常处理是通过try-catch句实现的，还是参考Java虚拟机规范的3.12节，里面有一个例子，代码如下：

```
void catchOne() {  
    try {  
        tryItOut();  
    } catch (TestExc e) {  
        handleExc(e);  
    }  
}
```

上面的方法编译之后，产生下面的字节码：

```
1  aload_0           // 把局部变量  
  
0 (  
  
this) 推入操作数栈顶  
  
2  invokevirtual #4    // 调用
```

tryItOut()方法

```
4 goto 13          // 如果
```

try{}没有抛出异常，直接执行

return指令

```
7 astore_1          // 否则，异常对象引用在操作数栈顶，把它弹出，并放入局
```

```
1  
8 aload_0           // 把
```

this推入栈顶（将作为

handleExc()方法的参数

0)

```
9 aload_1           // 把异常对象引用推入栈顶（将作为
```

handleExc()方法的参数

1)

```
10 invokevirtual #5    // 调用
```

handleExc() 方法

```
13 return // 方法返回
```

从字节码来看，如果没有异常抛出，则会直接goto到return指令，方法正常返回。那么如果有异常抛出，goto和return之间的指令是如何执行的呢？答案是查找方法的异常处理表。异常处理表是Code属性的一部分，它记录了方法是否有能力处理某种异常。回顾一下方法的Code属性，它的结构如下：

```
Code_attribute {  
    u2 attribute_name_index;  
    u4 attribute_length;  
    u2 max_stack;  
    u2 max_locals;  
    u4 code_length;  
    u1 code[code_length];  
    u2 exception_table_length;  
    {  
        u2 start_pc;  
        u2 end_pc;  
        u2 handler_pc;  
        u2 catch_type;  
    } exception_table[exception_table_length];  
}
```

```
        u2 attributes_count;  
        attribute_info attributes[attributes_count];  
    }
```

异常处理表的每一项都包含3个信息：处理哪部分代码抛出的异常、哪类异常，以及异常处理代码在哪里。具体来说，`start_pc`和`end_pc`可以锁定一部分字节码，这部分字节码对应某个可能抛出异常的`try{}`代码块。`catch_type`是个索引，通过它可以从运行时常量池中查到一个类符号引用，解析后的类是个异常类，假定这个类是X。如果位于`start_pc`和`end_pc`之间的指令抛出异常x，且x是X（或者X的子类）的实例，`handler_pc`就指出负责异常处理的`catch{}`块在哪里。

回到`catchOne（）`方法，它的异常处理表只有如下一项：

| start_pc | end_pc | handler_pc | catch_type |
|----------|--------|------------|------------|
| 0 | 4 | 7 | TestExc |

当tryItOut（）方法通过athrow指令抛出TestExc异常时，Java虚拟机首先会查找tryItOut（）方法的异常处理表，看它能否处理该异常。如果能，则跳转到相应的字节码开始异常处理。假设tryItOut（）方法无法处理异常，Java虚拟机会进一步查看它的调用者，也就是catchOne（）方法的异常处理表。catchOne（）方法刚好可以处理TestExc异常，使catch{}块得以执行。

假设catchOne（）方法也无法处理TestExc异常，Java虚拟机会继续查找catchOne（）的调用者的异常处理表。这个过程会一直继续下去，直到找到某个异常处理项，或者到达Java虚拟机栈的底部。把这部分逻辑放在athrow指令中，具体请看

10.4小节。下面修改Method结构体，在里面增加异常处理表。

打开ch10\rtda\heap\method.go文件，给Method结构体添加exceptionTable字段，代码如下：

```
type Method struct {  
    ... // 其他字段  
  
    exceptionTable ExceptionTable  
}
```

然后修改copyAttributes（）方法，从Code属性中复制异常处理表，代码如下：

```
func (self *Method) copyAttributes(cfMethod *classfile.MemberInfo) {  
    if codeAttr := cfMethod.CodeAttribute(); codeAttr != nil {  
        ... // 其他字段  
  
        self.exceptionTable = newExceptionTable(codeAttr.ExceptionTable, self.class.constantPool)  
    }  
}
```

稍后再介绍ExceptionTable类型和newExceptionTable（）函数。继续编辑method.go文件，给Method结构体添加FindExceptionHandler（）方法，代码如下：

```
func (self *Method) FindExceptionHandler(exClass *Class, pc ir
    handler := self.exceptionTable.findExceptionHandler(exClass
    if handler != nil {
        return handler.handlerPc
    }
    return -1
}
```

FindExceptionHandler（）方法调用

ExceptionTable.findExceptionHandler（）方法搜索异常处理表，如果能够找到对应的异常处理项，则返回它的handlerPc字段，否则返回-1。Method结构体修改完毕，下面来看ExceptionTable。

在ch10\rtdata\heap目录下创建exception_table.go

文件，在其中定义ExceptionTable类型，代码如下：

```
package heap
import "jvmgo/ch10/classfile"
type ExceptionTable []*ExceptionHandler
```

ExceptionTable只是[]*ExceptionHandler的别名而已，ExceptionHandler的定义如下：

```
type ExceptionHandler struct {
    startPc      int
    endPc        int
    handlerPc    int
    catchType    *ClassRef
}
```

这4个字段在前面已经介绍过，这里不多解释。继续编辑exception_table.go文件，在其中实现newExceptionTable（）函数，代码如下：

```
func newExceptionTable(entries []*classfile.ExceptionTableEntr
    cp *ConstantPool) ExceptionTable {
    table := make([]*ExceptionHandler, len(entries))
```

```
    for i, entry := range entries {
        table[i] = &ExceptionHandler{
            startPc:      int(entry.StartPc()),
            endPc:        int(entry.EndPc()),
            handlerPc:    int(entry.HandlerPc()),
            catchType:    getCatchType(uint(entry.CatchType())),
        }
    }
    return table
}
```

`newExceptionTable()` 函数把class文件中的异常处理表转换成`ExceptionTable`类型。有一点需要特别说明：异常处理项的`catchType`有可能是0。我们知道0是无效的常量池索引，但是在这里0并非表示`catch-none`，而是表示`catch-all`，它的用法马上就会看到。`getCatchType()` 函数从运行时常量池中查找类符号引用，代码如下：

```
func getCatchType(index uint, cp *ConstantPool) *ClassRef {
    if index == 0 {
        return nil
    }
    return cp.GetConstant(index).(*ClassRef)
}
```

继续编辑exception_table.go文件，实现
findExceptionHandler（）方法，代码如下：

```
func (self ExceptionTable) findExceptionHandler(exClass *Class
    pc int) *ExceptionHandler {
    for _, handler := range self {
        if pc >= handler.startPc && pc < handler.endPc {
            if handler.catchType == nil {
                return handler // catch-all
            }
            catchClass := handler.catchType.ResolvedClass()
            if catchClass == exClass || catchClass.IsSuperClassOf
                return handler
            }
        }
    }
    return nil
}
```

异常处理表查找逻辑前面已经描述过，此处不再赘述。这里注意两点。第一，startPc给出的是try{}语句块的第一条指令，endPc给出的则是try{}语句块的下一条指令。第二，如果catchType是nil（在class文件中是0），表示可以处理所有异常，这是用来实现finally子句的。

为了节约篇幅，本章就不再讨论多个catch块、嵌套try-catch，以及finally子句等对应的字节码实现了，读者可以阅读Java虚拟机规范的3.12节。下一节将实现athrow指令。

10.4 实现athrow指令

athrow属于引用类指令，在ch10\instructions\references目录下创建athrow.go文件，在其中定义athrow指令，代码如下：

```
package references
import "reflect"
import "jvmgo/ch10/instructions/base"
import "jvmgo/ch10/rtda"
import "jvmgo/ch10/rtda/heap"
// Throw exception or error
type ATHROW struct{ base.NoOperandsInstruction }
```

athrow指令的操作数是一个异常对象引用，从操作数栈弹出。Execute（）方法的代码如下：

```
func (self *ATHROW) Execute(frame *rtda.Frame) {
    ex := frame.OperandStack().PopRef()
    if ex == nil {
        panic("java.lang.NullPointerException")
    }
    thread := frame.Thread()
    if !findAndGotoExceptionHandler(thread, ex) {
        handleUncaughtException(thread, ex)
    }
}
```

}

先从操作数栈中弹出异常对象引用，如果该引用是null，则抛出NullPointerException异常，否则看是否可以找到并跳转到异常处理代码。

findAndGotoExceptionHandler（）函数的代码如下：

```
func findAndGotoExceptionHandler(thread *rtda.Thread, ex *heap
    for {
        frame := thread.CurrentFrame()
        pc := frame.NextPC() - 1
        handlerPC := frame.Method().FindExceptionHandler(ex.Clas
        if handlerPC > 0 {
            stack := frame.OperandStack()
            stack.Clear()
            stack.PushRef(ex)
            frame.SetNextPC(handlerPC)
            return true
        }
        thread.PopFrame()
        if thread.IsStackEmpty() {
            break
        }
    }
    return false
}
```

从当前帧开始，遍历Java虚拟机栈，查找方法

的异常处理表。假设遍历到帧F，如果在F对应的方法中找不到异常处理项，则把F弹出，继续遍历。

反之如果找到了异常处理项，在跳转到异常处理代码之前，要先把F的操作数栈清空，然后把异常对象引用推入栈顶。OperandStack结构体的Clear（）方法是新增加的，后面给出它的代码。

如果遍历完Java虚拟机栈还是找不到异常处理代码，则handleUncaughtException（）函数打印出Java虚拟机栈信息，代码如下：

```
func handleUncaughtException(thread *rtda.Thread, ex *heap.Obj)
{
    thread.ClearStack()
    jMsg := ex.GetRefVar("detailMessage", "Ljava/lang/String;")
    goMsg := heap.GoString(jMsg)
    println(ex.Class().JavaName() + ": " + goMsg)
    stes := reflect.ValueOf(ex.Extra())
    for i := 0; i < stes.Len(); i++ {
        ste := stes.Index(i).Interface().(interface {
            String() string
        })
        println("\tat " + ste.String())
    }
}
```

handleUncaughtException（）函数把Java虚拟机栈清空，然后打印出异常信息。由于Java虚拟机栈已经空了，所以解释器也就终止执行了。上面的代码使用Go语言的reflect包打印Java虚拟机栈信息。可以猜到，异常对象的extra字段中存放的就是Java虚拟机栈信息，那么这个extra字段是什么时候设置的呢？10.5节会揭晓答案。前面的代码中还有几个方法没有介绍，现在依次给出它们的代码。

OperandStack结构体的Clear（）方法如下：

```
func (self *OperandStack) Clear() {
    self.size = 0
    for i := range self.slots {
        self.slots[i].ref = nil
    }
}
```

Thread结构体的ClearStack（）方法如下：

```
func (self *Thread) ClearStack() {  
    self.stack.clear()  
}
```

它调用了Stack结构体的clear（）方法，代码如下：

```
func (self *Stack) clear() {  
    for !self.isEmpty() {  
        self.pop()  
    }  
}
```

athrow指令实现后，还需要修改ch10\instructions\factory.go文件，在NewInstruction（）函数中增加athrow指令的case语句，为了节约篇幅这里就不给出代码了。

10.5 Java虚拟机栈信息

回到ch10\native\java\lang\Throwable.go文件，在其中定义StackTraceElement结构体，代码如下：

```
type StackTraceElement struct {  
    fileName      string  
    className     string  
    methodName    string  
    lineNumber    int  
}
```

StackTraceElement结构体用来记录Java虚拟机栈帧信息：lineNumber字段给出帧正在执行哪行代码；methodName字段给出方法名；className字段给出声明方法的类名；fileName字段给出类所在的文件名。下面实现java.lang.Throwable的fillInStackTrace（）本地方法，代码如下：

```
// private native Throwable fillInStackTrace(int dummy);
```

```
func fillInStackTrace(frame *rtda.Frame) {  
    this := frame.LocalVars().GetThis()  
    frame.OperandStack().PushRef(this)  
    stes := createStackTraceElements(this, frame.Thread())  
    this.SetExtra(stes)  
}
```

重点在createStackTraceElements（）函数里，
代码如下：

```
func createStackTraceElements(tObj *heap.Object, thread *rtda.  
    []*StackTraceElement {  
    skip := distanceToObject(tObj.Class()) + 2  
    frames := thread.GetFrames()[skip:]  
    stes := make([]*StackTraceElement, len(frames))  
    for i, frame := range frames {  
        stes[i] = createStackTraceElement(frame)  
    }  
    return stes  
}
```

这个函数需要解释一下。由于栈顶两帧正在执行fillInStackTrace（int）和fillInStackTrace（）方法，所以需要跳过这两帧。这两帧下面的几帧正在执行异常类的构造函数，所以也要跳过，具体要跳过多少帧数则要看异常类的继承层次。

distanceToObject（）函数计算所需跳过的帧数，代码如下：

```
func distanceToObject(class *heap.Class) int {  
    distance := 0  
    for c := class.SuperClass(); c != nil; c = c.SuperClass() {  
        distance++  
    }  
    return distance  
}
```

计算好需要跳过的帧之后，调用Thread结构体的GetFrames（）方法拿到完整的Java虚拟机栈，然后reslice一下就是真正需要的帧。GetFrames（）方法只是调用了Stack结构体的getFrames（）方法，代码如下：

```
func (self *Thread) GetFrames() []*Frame {  
    return self.stack.getFrames()  
}
```

下面是getFrames（）方法的代码。

```
func (self *Stack) getFrames() []*Frame {
    frames := make([]*Frame, 0, self.size)
    for frame := self._top; frame != nil; frame = frame.lower {
        frames = append(frames, frame)
    }
    return frames
}
```

createStackTraceElement（）函数根据帧创建
StackTraceElement实例，代码如下：

```
func createStackTraceElement(frame *rtda.Frame) *StackTraceElement {
    method := frame.Method()
    class := method.Class()
    return &StackTraceElement{
        fileName:    class.SourceFile(),
        className:    class.JavaName(),
        methodName:   method.Name(),
        lineNumber:   method.GetLineNumber(frame.NextPC() - 1),
    }
}
```

最后实现Class结构体的SourceFile（）方法和
Method结构体的GetLineNumber（）方法。打开
class.go，给Class结构体添加sourceFile字段，代码
如下：

```
type Class struct {  
    ... // 其他字段  
  
    sourceFile string  
}
```

SourceFile（）是getter方法，这里就不给出代码了。接下来需要修改newClass（）函数，从class文件中读取源文件名，改动如下：

```
func newClass(cf *classfile.ClassFile) *Class {  
    class := &Class{}  
    ... // 其他代码  
  
    class.sourceFile = getSourceFile(cf)  
    return class  
}
```

在3.4.3节讨论过，源文件名在ClassFile结构的属性表中，getSourceFile（）函数提取这个信息，代码如下：

```
func getSourceFile(cf *classfile.ClassFile) string {
```

```
    if sfAttr := cf.SourceFileAttribute(); sfAttr != nil {  
        return sfAttr.FileName()  
    }  
    return "Unknown"  
}
```

注意，并不是每个class文件中都有源文件信息，这个因编译时的编译器选项而异。Class结构体改完了，下面修改Method结构体。打开method.go，给Method结构体添加lineNumberTable字段，改动如下：

```
type Method struct {  
    ... // 其他字段  
  
    lineNumberTable *classfile.LineNumberTableAttribute  
}
```

然后修改copyAttributes（）方法，从class文件中提取行号表，代码如下：

```
func (self *Method) copyAttributes(cfMethod *classfile.MemberInfo {  
    if codeAttr := cfMethod.CodeAttribute(); codeAttr != nil {
```

```
        self.maxStack = codeAttr.MaxStack()
        self.maxLocals = codeAttr.MaxLocals()
        self.code = codeAttr.Code()
        self.lineNumberTable = codeAttr.LineNumberTableAttribute
        self.exceptionTable = newExceptionTable(codeAttr.Excepti
            self.class.constantPool)
    }
}
```

最后添加GetLineNumber（）方法，代码如下：

```
func (self *Method) GetLineNumber(pc int) int {
    if self.IsNative() {
        return -2
    }
    if self.lineNumberTable == nil {
        return -1
    }
    return self.lineNumberTable.GetLineNumber(pc)
}
```

和源文件名一样，并不是每个方法都有行号表。如果方法没有行号表，自然也就查不到pc对应的行号，这种情况下返回-1。本地方法没有字节码，这种情况下返回-2。剩下的情况调用LineNumberTableAttribute结构体的

GetLineNumber () 方法查找行号，代码如下：

```
func (self *LineNumberTableAttribute) GetLineNumber(pc int) int {
    for i := len(self.lineNumberTable) - 1; i >= 0; i-- {
        entry := self.lineNumberTable[i]
        if pc >= int(entry.startPc) {
            return int(entry.lineNumber)
        }
    }
    return -1
}
```

上面的代码在classfile\attr_line_number_table.go文件中，行号表的更多信息请参考3.4.7节。

10.6 测试本章代码

打开命令行窗口，执行下面的命令编译本章代码。

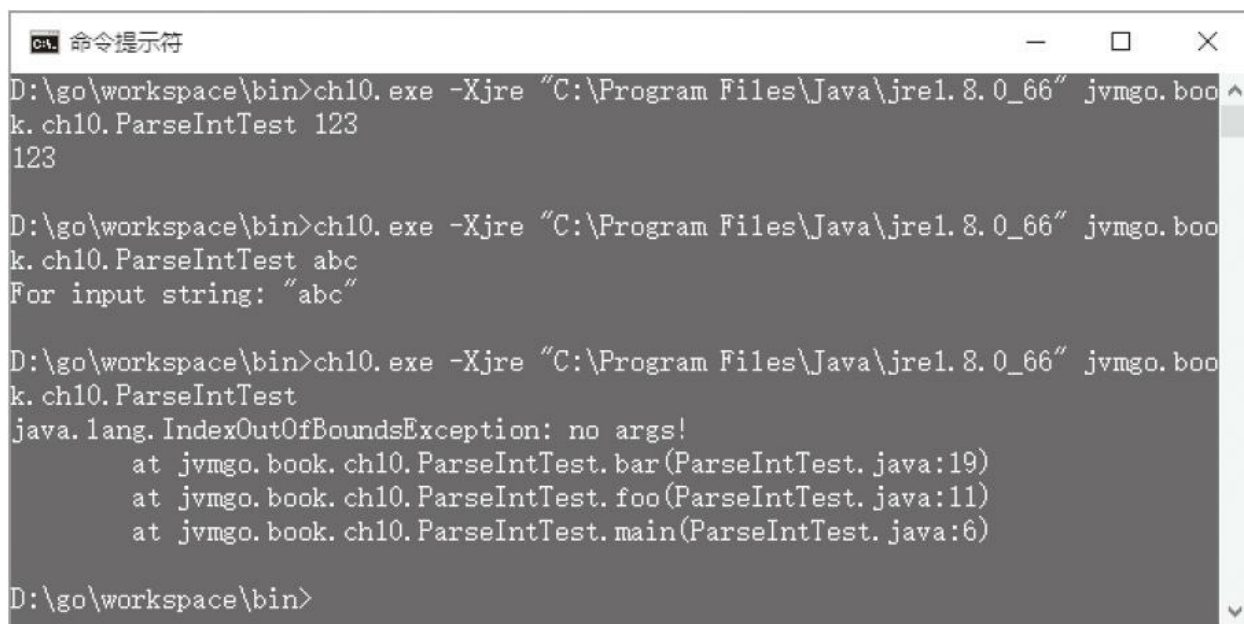
```
go install jvmgo\ch10
```

命令执行完毕后，在D: \go\workspace\bin目录下出现ch10.exe文件。运行ch10.exe，测试下面的Java程序。

```
package jvmgo.book.ch10;
public class ParseIntTest {
    public static void main(String[] args) {
        foo(args);
    }
    private static void foo(String[] args) {
        try {
            bar(args);
        } catch (NumberFormatException e) {
            System.out.println(e.getMessage());
        }
    }
    private static void bar(String[] args) {
        if (args.length == 0) {
            throw new IndexOutOfBoundsException("no args!");
        }
    }
}
```

```
    }  
    int x = Integer.parseInt(args[0]);  
    System.out.println(x);  
  }  
}
```

笔者使用不同的参数进行测试，结果如图10-1所示。



```
命令提示符  
D:\go\workspace\bin>ch10.exe -Xjre "C:\Program Files\Java\jre1.8.0_66" jvmgo.book.ch10.ParseIntTest 123  
123  
  
D:\go\workspace\bin>ch10.exe -Xjre "C:\Program Files\Java\jre1.8.0_66" jvmgo.book.ch10.ParseIntTest abc  
For input string: "abc"  
  
D:\go\workspace\bin>ch10.exe -Xjre "C:\Program Files\Java\jre1.8.0_66" jvmgo.book.ch10.ParseIntTest  
java.lang.IndexOutOfBoundsException: no args!  
    at jvmgo.book.ch10.ParseIntTest.bar(ParseIntTest.java:19)  
    at jvmgo.book.ch10.ParseIntTest.foo(ParseIntTest.java:11)  
    at jvmgo.book.ch10.ParseIntTest.main(ParseIntTest.java:6)  
  
D:\go\workspace\bin>
```

图10-1 ParseIntTest程序测试结果

10.7 本章小结

本章讨论了异常抛出和处理、异常处理表、`athrow`指令等，下一章将讨论类加载器。

第11章 结束

在第7章讨论了方法调用和返回，在第8章讨论了数组和字符串。经过整整8章的努力之后，“Hello, World!”终于出现在了控制台上。不过比较遗憾的是，由于java.lang.System类还没有被正确初始化，直接调用System.out.println()方法会导致NullPointerException异常抛出。为此修改了invokevirtual指令，对println()方法做了特殊处理。本章将弥补这个遗憾，把这个hack从代码中删除，让Java虚拟机可以真正在控制台上打印数字和字符串。

本章也是本书的最后一章，在结尾会对全书内容进行简要回顾。开始本章之前，还是先把目录结

构准备好。复制ch10目录，改名为ch11。修改main.go等文件，把import语句中的ch10全都替换成ch11。本章对目录结构没有太大的调整。

11.1 System类是如何被初始化的

大家都知道，System类有3个公开的静态常量：out、err和in。其中out和err用于向标准输出流和标准错误流中写入信息，in用于从标准输入流中读取信息。那么这3个常量是在哪里被赋值的呢？看一下System类的源代码：

```
// java.lang.System
public final class System {
    public final static InputStream in = null;
    public final static PrintStream out = null;
    public final static PrintStream err = null;
    /* register the natives via the static initializer.
     *
     * VM will invoke the initializeSystemClass method to complete
     * the initialization for this class separated from clinit.
     * Note that to use properties set by the VM, see the constants
     * described in the initializeSystemClass method.
     */
    private static native void registerNatives();
    static {
        registerNatives();
    }
    ... // 其他代码
}
```

从注释可知，System类的初始化过程分为两个阶段。第一个阶段由类初始化方法完成，在这个方法中registerNatives（）方法会注册其他本地方法。第二个阶段由VM完成，在这个阶段VM会调用System.initializeSystemClass（）方法。那么initializeSystemClass（）方法究竟干了些什么呢？这个方法很长，而且有很详细的注释。去掉与本节讨论无关的代码和注释之后，它的代码如下：

```
/**
 * Initialize the system class.  Called after thread initializ
 */
private static void initializeSystemClass() {
    ... // 其他代码

    FileInputStream fdIn = new FileInputStream(FileDescriptor.i
    FileOutputStream fdOut = new FileOutputStream(FileDescripto
    FileOutputStream fdErr = new FileOutputStream(FileDescripto
    setIn0(new BufferedInputStream(fdIn));
    setOut0(newPrintStream(fdOut, props.getProperty("sun.stdout
    setErr0(newPrintStream(fdErr, props.getProperty("sun.stderr
    ... // 其他代码
```

```
}
```

可见in、out和err正是在这里设置的。再来看sun.misc.VM类的源代码（VM类属于Oracle私有代码，并没有开源，下面是反编译后的Java代码）：

```
// sun.misc.VM
public class VM {
    ... // 其他代码

    static {
        ... // 其他代码

        initialize();
    }
    private static native void initialize();
}
```

VM类在初始化时调用了initialize（）方法。虽然initialize（）是本地方法，但是可以推测正是这个方法调用了System.initializeSystemClass（）方法。是否真的是这样笔者就不做考证了，下面修改

解释器，让System类可以正确初始化。

11.2 初始化System类

先打开

ch11\instructions\references\invokevirtual.go文件，修改invokevirtual指令的Execute（）方法，把其中的hack代码删掉。由于只是删除代码，这里就不做详细说明了。

接下来打开ch11\native\sun\misc\VM.go文件，删除heap包的导入语句。原来的initialize（）方法也是用hack方式实现的，需要重写，代码如下：

```
// private static native void initialize();
func initialize(frame *rtda.Frame) {
    classLoader := frame.Method().Class().Loader()
    jlSysClass := classLoader.LoadClass("java/lang/System")
    initSysClass := jlSysClass.GetStaticMethod("initializeSystem")
    base.InvokeMethod(frame, initSysClass)
}
```

新的实现只是调用了
System.initializeSystemClass（）方法而已。下面修改解释器，让它在执行主类的main（）方法之前先调用VM.initialize（）方法。为了让代码的可读性更好，将对main.go文件进行比较大的调整。打开ch11\main.go，把下面的代码复制进去：

```
package main
func main() {
    cmd := parseCmd()
    if cmd.versionFlag {
        println("version 0.0.1")
    } else if cmd.helpFlag || cmd.class == "" {
        printUsage()
    } else {
        newJVM(cmd).start()
    }
}
```

主要逻辑都被挪到了（新增加的）ch11\jvm.go文件中，代码如下：

```
package main
import "fmt"
import "strings"
```

```
import "jvmgo/ch11/classpath"
import "jvmgo/ch11/instructions/base"
import "jvmgo/ch11/rtda"
import "jvmgo/ch11/rtda/heap"
type JVM struct {
    cmd          *Cmd
    classLoader   *heap.ClassLoader
    mainThread    *rtda.Thread
}
func newJVM(cmd *Cmd) *JVM {...}
func (self *JVM) start() {...}
```

`newJVM()` 函数创建JVM结构体实例，代码如下：

```
func newJVM(cmd *Cmd) *JVM {
    cp := classpath.Parse(cmd.XjreOption, cmd.cpOption)
    classLoader := heap.NewClassLoader(cp, cmd.verboseClassFlag)
    return &JVM{
        cmd:          cmd,
        classLoader:   classLoader,
        mainThread:    rtda.NewThread(),
    }
}
```

`start()` 方法先初始化VM类，然后执行主类的`main()` 方法，代码如下：

```
func (self *JVM) start() {
    self.initVM()
    self.execMain()
```

```
}
```

initVM（）先加载sun.mis.VM类，然后执行其类初始化方法，代码如下：

```
func (self *JVM) initVM() {  
    vmClass := self.classLoader.LoadClass("sun/misc/VM")  
    base.InitClass(self.mainThread, vmClass)  
    interpret(self.mainThread, self.cmd.verboseInstFlag)  
}
```

execMain（）方法先加载主类，然后执行其main（）方法，代码如下：

```
func (self *JVM) execMain() {  
    className := strings.Replace(self.cmd.class, ".", "/", -1)  
    mainClass := self.classLoader.LoadClass(className)  
    mainMethod := mainClass.GetMainMethod()  
    if mainMethod == nil {  
        fmt.Printf("Main method not found in class %s\n", self.c  
        return  
    }  
    argsArr := self.createArgsArray()  
    frame := self.mainThread.NewFrame(mainMethod)  
    frame.LocalVars().SetRef(0, argsArr) // 给
```

main()方法传递

args参数

```
self.mainThread.PushFrame(frame)
interpret(self.mainThread, self.cmd.verboseInstFlag)
}
```

`execMain()` 方法的前半部分代码是从 `main.go` 文件中拷贝过来的，我们已经比较熟悉了。后半部分代码需要解释的一点是：在调用 `main()` 方法之前，需要给它传递 `args` 参数，这是通过直接操作局部变量表实现的。`createArgsArray()` 方法把 Go 的 `[]string` 变量转换成 Java 的字符串数组，代码是从 `interpreter.go` 文件中拷贝过来的，如下所示：

```
func (self *JVM) createArgsArray() *heap.Object {
    stringClass := self.classLoader.LoadClass("java/lang/String")
    argsLen := uint(len(self.cmd.args))
    argsArr := stringClass.ArrayClass().NewArray(argsLen)
    jArgs := argsArr.Refs()
    for i, arg := range self.cmd.args {
        jArgs[i] = heap.JString(self.classLoader, arg)
    }
    return argsArr
}
```

jvm.go文件改好了，下面修改interpret（）函数。打开ch11\interpreter.go，删除heap包的导入语句和createArgsArray（）函数，然后修改interpret（）函数，代码如下：

```
func interpret(thread *rtdata.Thread, logInst bool) {  
    defer catchErr(thread)  
    loop(thread, logInst)  
}
```

修改之后interpret（）函数简单了许多，直接调用loop（）函数进入循环即可。至此，解释器修改完毕。这就是本章要写的全部代码吗？并不是。为了正常执行System.initializeSystemClass（）以及System.out.println（）等方法，还需要实现很多Java类库中的本地方法。为了节约篇幅，这里就不一一列举了，请读者阅读随书源代码。下面以System.out.println（String）为例解释字符串是如何

被打印到控制台的，其他类型变量的打印原理同字符串类似。

11.3 System.out.println（）是如何工作的

回到System.initializeSystemClass（）方法，进一步省略之后，其代码如下：

```
// java.lang.System
public final static PrintStream out = null;
private static void initializeSystemClass() {
    ... // 其他代码

    FileOutputStream fdOut = new FileOutputStream(FileDescriptor
    setOut0(newPrintStream(fdOut, props.getProperty("sun.stdout
    ... // 其他代码

}
```

setOut0（）是个本地方法，代码如下：

```
private static native void setOut0(PrintStream out);
```

newPrintStream（）方法的代码如下：

```
private static PrintStream newPrintStream(FileOutputStream fos
    if (enc != null) {
        try {
            return new PrintStream(new BufferedOutputStream(fos,
        } catch (UnsupportedEncodingException uee) {}
    }
    return new PrintStream(new BufferedOutputStream(fos, 128),
}
```

由代码可知，System.out常量是PrintStream类型，它内部包装了一个BufferedOutputStream实例。BufferedOutputStream内部又包装了一个FileOutputStream实例。Java的io类库使用了装饰器模式，调用System.out.println（String）方法之后，经过层层包装，最后到达FileOutputStream类的writeBytes（）方法。这个方法无法用Java代码实现，所以是个本地方法，其代码如下：

```
// java.io.FileOutputStream
public class FileOutputStream extends OutputStream {
    ... // 其他代码
```

```
private native void writeBytes(byte b[], int off, int len,
    throws IOException;
}
```

System.setOut0（）本地方法在
ch11\native\java\lang\System.go文件中实现，代码如下：

```
// private static native void setOut0(PrintStream out);
func setOut0(frame *rtda.Frame) {
    out := frame.LocalVars().GetRef(0)
    sysClass := frame.Method().Class()
    sysClass.SetRefVar("out", "Ljava/io/PrintStream;", out)
}
```

FileOutputStream.writeBytes（）本地方法在
ch11\native\java\io\FileOutputStream.go文件中实现，代码如下：

```
// private native void writeBytes(byte b[], int off, int len,
// throws IOException;
func writeBytes(frame *rtda.Frame) {
    vars := frame.LocalVars()
    //this := vars.GetRef(0)
```

```
b := vars.GetRef(1)
off := vars.GetInt(2)
len := vars.GetInt(3)
//append := vars.GetBoolean(4)
jBytes := b.Data().([]int8)
goBytes := castInt8sToUint8s(jBytes)
goBytes = goBytes[off : off+len]
os.Stdout.Write(goBytes)
}
```

虽然同是字节类型，但是在Java语言中byte是有符号类型，在Go语言中byte则是无符号类型。所以这里需要先把Java的字节数组转换成Go的[]byte变量，然后再调用os.Stdout.Write（）方法把它写到控制台。castInt8sToUint8s（）函数代码如下：

```
func castInt8sToUint8s(jBytes []int8) (goBytes []byte) {
    ptr := unsafe.Pointer(&jBytes)
    goBytes = *((*[]byte)(ptr))
    return
}
```

如果读者属于完美主义者，很容易会发现这里的小瑕疵：FileOutputStream应该可以处理任何文件而不仅仅是标准输出。没错，不过本章就到此为止

了，感兴趣的读者可以继续完善代码，让
`FileOutputStream`可以支持任何文件。下面测试本章
代码。

11.4 测试本章代码

打开命令行窗口，执行下面的命令编译本章代码：

```
go install jvmgo\ch11
```

命令执行完毕后，在D: \go\workspace\bin目录下出现ch11.exe文件。用ch11.exe测试HelloWorld程序，结果如图11-1所示。

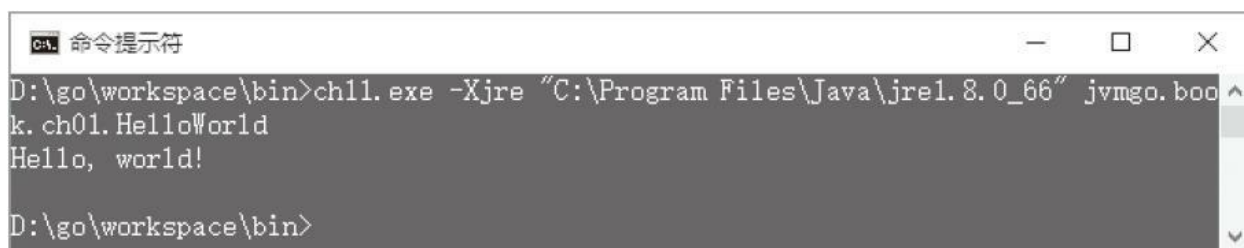


图11-1 HelloWorld程序执行结果

11.5 总结

本书共11章，各章内容如下：

第1章讨论了Java虚拟机是如何启动的，介绍了java命令的用法，并且实现了一个类似的命令行工具。

第2、第3、第6、第8章讨论了类加载器。其中第2章讨论了Java虚拟机如何搜索class文件，并且实现了类路径，可以把class文件读到内存中。第3章讨论了class文件结构体，并且实现了class文件解析，把难以理解的字节序列转换成了ClassFile结构体。第6章实现了一个简化版的类加载器，进一步处理ClassFile结构体，把它转换成Class结构体放入方法区。第8章对类加载器进行了扩展，使其可以加载

数组类。

第4、第6章讨论了运行时数据区。其中第4章主要讨论了线程私有的运行时数据区，包括Java虚拟机栈、帧、局部变量表和操作数栈等。第6章主要讨论了线程共享的运行时数据区，包括方法区和运行时常量池等。

第7、第9、第10章讨论了方法调用。其中第7章主要讨论了Java方法的调用和返回，并且实现了相关指令。第9章讨论了本地方法调用，并且实现了Java类库中一些最重要的本地方法。第10章讨论了异常处理，并且实现了athrow指令。

第5章编写了一个简单的解释器，从这一章开始，我们陆续实现了约200条指令。在Java虚拟机规

范已经定义的205条指令中，只剩下8条还没有实现，分别是：控制指令中的jsr和ret；扩展指令中的jsr_w；引用类指令中的invokedynamic、monitorenter和monitorexit；以及保留指令中的breakpoint和impldep2。

不过遗憾的是，有很多重要的内容没有讨论：class文件验证、内存管理和垃圾回收、类加载器的委派模型、多线程、JIT，等等。如果本书有机会出第2版，希望可以涵盖这些内容。

附录 指令表

Constants

| 操作码 | 助记符 | 章节 | 操作码 | 助记符 | 章节 |
|------|-------------|-------|------|----------|-------|
| 0x00 | nop | 5.3.1 | 0x0b | fconst_0 | 5.3.2 |
| 0x01 | aconst_null | 5.3.2 | 0x0c | fconst_1 | 5.3.2 |
| 0x02 | iconst_m1 | 5.3.2 | 0x0d | fconst_2 | 5.3.2 |
| 0x03 | iconst_0 | 5.3.2 | 0x0e | dconst_0 | 5.3.2 |
| 0x04 | iconst_1 | 5.3.2 | 0x0f | dconst_1 | 5.3.2 |
| 0x05 | iconst_2 | 5.3.2 | 0x10 | bipush | 5.3.3 |
| 0x06 | iconst_3 | 5.3.2 | 0x11 | sipush | 5.3.3 |
| 0x07 | iconst_4 | 5.3.2 | 0x12 | ldc | 6.6.5 |
| 0x08 | iconst_5 | 5.3.2 | 0x13 | ldc_w | 8.5.2 |
| 0x09 | lconst_0 | 5.3.2 | 0x14 | ldc2_w | 9.3.4 |
| 0x0a | lconst_1 | 5.3.2 | | | |

Loads

| 操作码 | 助记符 | 章节 | 操作码 | 助记符 | 章节 |
|------|---------|-----|------|---------|-------|
| 0x15 | iload | 5.4 | 0x26 | dload_0 | 5.4 |
| 0x16 | lload | 5.4 | 0x27 | dload_1 | 5.4 |
| 0x17 | fload | 5.4 | 0x28 | dload_2 | 5.4 |
| 0x18 | dload | 5.4 | 0x29 | dload_3 | 5.4 |
| 0x19 | aload | 5.4 | 0x2a | aload_0 | 5.4 |
| 0x1a | iload_0 | 5.4 | 0x2b | aload_1 | 5.4 |
| 0x1b | iload_1 | 5.4 | 0x2c | aload_2 | 5.4 |
| 0x1c | iload_2 | 5.4 | 0x2d | aload_3 | 5.4 |
| 0x1d | iload_3 | 5.4 | 0x2e | iaload | 8.3.4 |
| 0x1e | lload_0 | 5.4 | 0x2f | laload | 8.3.4 |
| 0x1f | lload_1 | 5.4 | 0x30 | faload | 8.3.4 |
| 0x20 | lload_2 | 5.4 | 0x31 | daload | 8.3.4 |

(续)

| 操作码 | 助记符 | 章节 | 操作码 | 助记符 | 章节 |
|------|---------|-----|------|--------|-------|
| 0x21 | lload_3 | 5.4 | 0x32 | aaload | 8.3.4 |
| 0x22 | fload_0 | 5.4 | 0x33 | baload | 8.3.4 |
| 0x23 | fload_1 | 5.4 | 0x34 | caload | 8.3.4 |
| 0x24 | fload_2 | 5.4 | 0x35 | saload | 8.3.4 |
| 0x25 | fload_3 | 5.4 | | | |

Stores

| 操作码 | 助记符 | 章节 | 操作码 | 助记符 | 章节 |
|------|----------|-----|------|----------|-------|
| 0x36 | istore | 5.5 | 0x47 | dstore_0 | 5.5 |
| 0x37 | lstore | 5.5 | 0x48 | dstore_1 | 5.5 |
| 0x38 | fstore | 5.5 | 0x49 | dstore_2 | 5.5 |
| 0x39 | dstore | 5.5 | 0x4a | dstore_3 | 5.5 |
| 0x3a | astore | 5.5 | 0x4b | astore_0 | 5.5 |
| 0x3b | istore_0 | 5.5 | 0x4c | astore_1 | 5.5 |
| 0x3c | istore_1 | 5.5 | 0x4d | astore_2 | 5.5 |
| 0x3d | istore_2 | 5.5 | 0x4e | astore_3 | 5.5 |
| 0x3e | istore_3 | 5.5 | 0x4f | iastore | 8.3.5 |
| 0x3f | lstore_0 | 5.5 | 0x50 | lastore | 8.3.5 |
| 0x40 | lstore_1 | 5.5 | 0x51 | fastore | 8.3.5 |
| 0x41 | lstore_2 | 5.5 | 0x52 | dastore | 8.3.5 |
| 0x42 | lstore_3 | 5.5 | 0x53 | aastore | 8.3.5 |
| 0x43 | fstore_0 | 5.5 | 0x54 | bastore | 8.3.5 |
| 0x44 | fstore_1 | 5.5 | 0x55 | castore | 8.3.5 |
| 0x45 | fstore_2 | 5.5 | 0x56 | sastore | 8.3.5 |
| 0x46 | fstore_3 | 5.5 | | | |

Stack

| 操作码 | 助记符 | 章节 | 操作码 | 助记符 | 章节 |
|------|--------|-------|------|---------|-------|
| 0x57 | pop | 5.6.1 | 0x5c | dup2 | 5.6.2 |
| 0x58 | pop2 | 5.6.1 | 0x5d | dup2_x1 | 5.6.2 |
| 0x59 | dup | 5.6.2 | 0x5e | dup2_x2 | 5.6.2 |
| 0x5a | dup_x1 | 5.6.2 | 0x5f | swap | 5.6.3 |
| 0x5b | dup_x2 | 5.6.2 | | | |

Math

| 操作码 | 助记符 | 章节 | 操作码 | 助记符 | 章节 |
|------|------|-------|------|-------|-------|
| 0x60 | iadd | 5.7.1 | 0x74 | ineg | 5.7.1 |
| 0x61 | ladd | 5.7.1 | 0x75 | lneg | 5.7.1 |
| 0x62 | fadd | 5.7.1 | 0x76 | fneg | 5.7.1 |
| 0x63 | dadd | 5.7.1 | 0x77 | dneg | 5.7.1 |
| 0x64 | isub | 5.7.1 | 0x78 | ishl | 5.7.2 |
| 0x65 | lsub | 5.7.1 | 0x79 | lshl | 5.7.2 |
| 0x66 | fsub | 5.7.1 | 0x7a | ishr | 5.7.2 |
| 0x67 | dsub | 5.7.1 | 0x7b | lshr | 5.7.2 |
| 0x68 | imul | 5.7.1 | 0x7c | iushr | 5.7.2 |
| 0x69 | lmul | 5.7.1 | 0x7d | lushr | 5.7.2 |
| 0x6a | fmul | 5.7.1 | 0x7e | iand | 5.7.3 |
| 0x6b | dmul | 5.7.1 | 0x7f | land | 5.7.3 |
| 0x6c | idiv | 5.7.1 | 0x80 | ior | 5.7.3 |
| 0x6d | ldiv | 5.7.1 | 0x81 | lor | 5.7.3 |
| 0x6e | fdiv | 5.7.1 | 0x82 | ixor | 5.7.3 |
| 0x6f | ddiv | 5.7.1 | 0x83 | lxor | 5.7.3 |
| 0x70 | irem | 5.7.1 | 0x84 | iinc | 5.7.4 |
| 0x71 | lrem | 5.7.1 | | | |
| 0x72 | frem | 5.7.1 | | | |
| 0x73 | drem | 5.7.1 | | | |

Conversions

| 操作码 | 助记符 | 章节 | 操作码 | 助记符 | 章节 |
|------|-----|-----|------|-----|-----|
| 0x85 | i2l | 5.8 | 0x8e | d2i | 5.8 |
| 0x86 | i2f | 5.8 | 0x8f | d2l | 5.8 |
| 0x87 | i2d | 5.8 | 0x90 | d2f | 5.8 |
| 0x88 | l2i | 5.8 | 0x91 | i2b | 5.8 |
| 0x89 | l2f | 5.8 | 0x92 | i2c | 5.8 |
| 0x8a | l2d | 5.8 | 0x93 | i2s | 5.8 |
| 0x8b | f2i | 5.8 | | | |
| 0x8c | f2l | 5.8 | | | |
| 0x8d | f2d | 5.8 | | | |

Comparisons

| 操作码 | 助记符 | 章节 | 操作码 | 助记符 | 章节 |
|------|-------|-------|------|-----------|-------|
| 0x94 | lcmp | 5.9.1 | 0x9f | if_icmpeq | 5.9.4 |
| 0x95 | fcmpl | 5.9.2 | 0xa0 | if_icmpne | 5.9.4 |
| 0x96 | fcmpg | 5.9.2 | 0xa1 | if_icmplt | 5.9.4 |
| 0x97 | dcmpl | 5.9.2 | 0xa2 | if_icmpge | 5.9.4 |
| 0x98 | dcmpg | 5.9.2 | 0xa3 | if_icmpgt | 5.9.4 |
| 0x99 | ifeq | 5.9.3 | 0xa4 | if_icmple | 5.9.4 |
| 0x9a | ifne | 5.9.3 | 0xa5 | if_acmpeq | 5.9.5 |
| 0x9b | iflt | 5.9.3 | 0xa6 | if_acmpne | 5.9.5 |
| 0x9c | ifge | 5.9.3 | | | |
| 0x9d | ifgt | 5.9.3 | | | |
| 0x9e | ifle | 5.9.3 | | | |

Control

| 操作码 | 助记符 | 章节 | 操作码 | 助记符 | 章节 |
|------|--------------|--------|------|---------|-----|
| 0xa7 | goto | 5.10.1 | 0xac | ireturn | 7.4 |
| 0xa8 | jsr | | 0xad | lreturn | 7.4 |
| 0xa9 | ret | | 0xae | freturn | 7.4 |
| 0xaa | tableswitch | 5.10.2 | 0xaf | dreturn | 7.4 |
| 0xab | lookupswitch | 5.10.3 | 0xb0 | areturn | 7.4 |
| | | | 0xb1 | return | 7.4 |

References

| 操作码 | 助记符 | 章节 | 操作码 | 助记符 | 章节 |
|------|-----------------|-------|------|--------------|-------|
| 0xb2 | getstatic | 6.6.2 | 0xbb | new | 6.6.1 |
| 0xb3 | putstatic | 6.6.2 | 0xbc | newarray | 8.3.1 |
| 0xb4 | getfield | 6.6.3 | 0xbd | anewarray | 8.3.2 |
| 0xb5 | putfield | 6.6.3 | 0xbe | arraylength | 8.3.3 |
| 0xb6 | invokevirtual | 7.5.3 | 0xbf | athrow | 10.4 |
| 0xb7 | invokespecial | 7.5.2 | 0xc0 | checkcast | 6.6.4 |
| 0xb8 | invokestatic | 7.5.1 | 0xc1 | instanceof | 8.3.7 |
| 0xb9 | invokeinterface | 7.5.4 | 0xc2 | monitorenter | |
| 0xba | invokedynamic | | 0xc3 | monitorexit | |

Extended

| 操作码 | 助记符 | 章节 | 操作码 | 助记符 | 章节 |
|------|----------------|--------|------|--------|--------|
| 0xc4 | wide | 5.11.1 | 0xc8 | goto_w | 5.11.3 |
| 0xc5 | multianewarray | 8.3.6 | 0xc9 | jsr_w | |
| 0xc6 | ifnull | 5.11.2 | | | |
| 0xc7 | ifnonnull | 5.11.2 | | | |

Reserved

| 操作码 | 助记符 | 章节 | 操作码 | 助记符 | 章节 |
|------|------------|----|------|---------|-----|
| 0xca | breakpoint | | 0xfe | impdep1 | 9.2 |
| | | | 0xff | impdep2 | |